

GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

2007年11月下  
定价9.80元

「彻底攻略」  
核心危机·最终幻想7  
口袋妖怪不可思议的迷宫2

「深度评析」  
暗流与烟花  
东京游戏展现感

53款

海量大作收录

热门全面盘点!!



豪华别册附送  
《WiiMe》

东京展特报

CD-ROM

VIDEO

70%满载

DVD

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

70%满载

# TGS'07 总力报道!!

## 年度最大游戏展会全方位大特报

合金装备4/GT赛车5序章/龙如见参/灵魂能力4/寂静岭5  
生化危机 安布雷拉编年史/罪恶工具2/星海传说系列/恶魔猎人4等

ISSN 1006-5032

22



9 771006 503000

实力打造国内最强最全的NDS全方位使用技巧工具书！NDS玩家必备的大宝典，年度特辑！

# 玩转NDS实用技巧大全

## Nintendo DS 终极奥技

DS不止是玩游戏的！  
还有更多其他功能！  
各种自制软件使用！  
所有功能方法！完全公开！

《掌机迷》编辑部 策划制作  
超值定价：19.8元

各种软硬件周边  
NDS/NDSL  
完全对应

NDS全版本主机介绍  
硬件周边全收藏！！  
为购买主机和周边提供参考  
购买的最佳指南书

各种自制软件  
使用全攻略！！  
为NDS扩展更多  
更丰富的功能

各种流行烧录卡  
一网打尽！！  
无论是购买还是使用  
本书都是最优秀的向导



总力整理特辑  
游戏热门推荐  
精心挑选从最新到经典2000  
多款游戏收录的推荐，如  
果不知道玩什么就赶快  
看看吧！

10月中旬  
全国上市  
超值价 19.8元

准确发售日期请关注下期《电软》、《掌机迷》

全版本NDS详细使用方法、购机指南、各种周边介绍。热门烧录卡全面收录及各烧录卡软件的使用方法。媒体播放全教程教你如何使用NDS看电影、听音乐无线联机使用详解。Wi-Fi网络的架设和设定，无线联机方法及实例攻略。主流模拟器的使用方法。NDS上各种官方/自制软件的使用方法。热门游戏大盘点！NDS发售至今的200多部优秀作品盘点。

全面接受邮购 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011  
邮购请注明“NDS终极奥技” 邮购电话：010-64421177 / 64472180 邮购免收邮资

全力打造NDS各种软件使用  
方法及技巧大全

NDS各种  
编辑部精选  
最新热门



NDS自制游戏软件满载  
精选汉化游戏全面收录  
最新热门NDS游戏集合  
实用程序彻底一网打尽

# 游戏、工具、音乐、视频、壁纸

我们每期为你收集

绝对最酷最新最齐

## 没错!

就是你希望的那种进化!

## 更超值!

就是你需要的精彩内容!

# 192

内文增加到

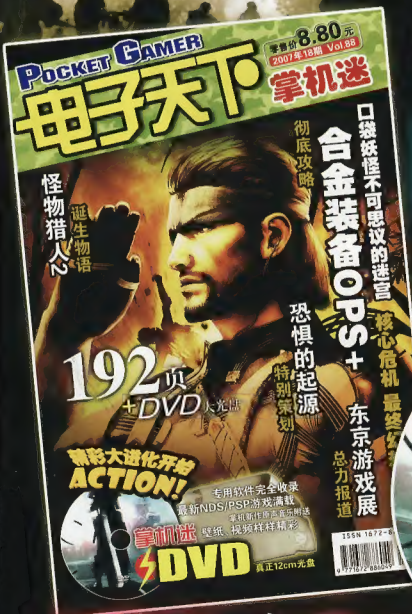
页

赠送真正12cm 大容量DVD光盘!!!

# DVD

总88期(2007年第18期)

## 超值价: 8.8元



# 10月7日全国上市



# 2007 搜酷潮流风云榜



为钟爱潮品支持 为自己幸运投票

活动支持品牌:



**20大潮流奖项**  
**200件最酷潮品**  
**等你拿**

活动详情参见2007年SoCool10月号



首款国产趣味免费网游巨作  
将于2007年11月8日盛大公测





## CONTENTS

### 本刊声明:

● 本刊所截图文未经许可不得擅自转载, 严禁抄袭。如发现, 则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿, 不得一稿多投, 所使用的图片或文字皆由投稿者负责, 对于侵犯他人版权或描述其他权利的文字的投稿, 本刊概不承担任何连带责任。● 本刊拥有对投稿文章的解释权, 如投稿不可删改, 请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿, 来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内幕、秘技或购机指南的电话询问, 对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询, 敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题, 请联系本刊编辑部进行调换, 电话见下。

### 别数 固定栏目 & 特色专栏

中国电竞榜	068
游戏铁板阵	070
闯关族的家	076
龙哥热线	082
新作游戏发售表	110

### 招聘信息

■ 编辑招聘要求: 1、精通日文(一級者優先); 2、了解游戏历史及文化; 3、有创意、能策划专题; 4、文笔流畅, 思想活跃; 5、能加班熬夜  
■ 美术招聘要求: 1、熟练掌握苹果机、精通Photoshop与Freehand; 2、有至少一年的杂志排版经验, 了解书籍刊制作规则, 能够适应非常复杂的版面设计与制作; 3、热爱美术设计, 接受过系统的美术教育; 4、了解电脑游戏者优先; 5、能加班熬夜  
■ 视频招聘要求: 1、熟悉各和视频制作软件; 2、精通3D动画制作; 3、有视频制作经验优先; 4、熟悉电子游戏  
请将个人简历(写详细, 并说明自己的强项)及相关展示能力的作品(类型题材不限, 如有杂志经验, 请附带制作过的杂志样稿) 发至——  
地址: 北京东城区外大街75号信箱 电话: 010-64472187  
邮编: 100011 咨询电话: 010-64472187  
电子简历及作品请发至: yp@vgame.cn

### 热点 东京展综合报道

开幕全记录	004
游戏新闻综合报道	006
精彩展台 彻底攻略	012
评论: 烟花与暗流	056

### 新作 无双特报 & 无双报道

合金装备4 爱国者之枪	018
GT赛车5 序章	020
忍者外传2	022
龙如见叁	024

雨林	027	ASH	046
星海传说 初次启程	028	VR战士5	048
星海传说 二次进化	031	SEGA拉力 进化	049
凉宫春日的约束	033	恶魔猎人4	050
无尽的未知	034	风来的西林3	051
灵魂能力4	036	影之传说2	052
寂静岭5	038	高达 特洛伊行动	053
极品飞车 街头狂飚	040	陆行鸟 不可思议的迷宫2	054
生化危机 安布雷拉编年史	042	战场的女武神	055
罪恶工具2	044	其他24款	060至066

### 攻略 攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

核心危机 最终幻想7	084
合金装备OPS+	100
口袋妖怪 不可思议的迷宫2	102

## TOKYO GAME SHOW 2007

## TGS

举办日期: 9月20日至23日 (20、21日为业务洽谈日)  
会场: 幕张展览馆

入场费: 1200日元、预售票1000日元、小学生免费  
一年一度由日本电子娱乐社团CESA主办的东京电玩展在万众期待下终于开幕了。会期从9月20日至23日, 共4天, 22、23两天是对公众开放日。细心的读者会发现, 此次会期比以往延长了一天。而之前曾宣布的本次展会可能会减小规模, 似乎也并没有执行, 其规模反而成了历届之最。除了有大量游戏公开外, 很多海外公司的加入也使现场的游戏风格更加丰富。于是到会场参观的人数自然就创下了历史最高的193040人!

在展示会场、基调演讲以及各个厂商的发表会上, 比较引人瞩目的焦点作品有SCEJ的《GT赛车5 序章》, 将在12月13日以蓝光光碟零售 (4980日元) 以及网络付费下载 (4500日元) 两种方式发售。另外, 世嘉出品的Xbox360游戏《VR战士5 Live Arena》也是在日本首次披露。CAPCOM也没闲着, PSP版《怪物猎人2nd》的续作《怪物猎人2nd G》的消息也浮出了水面, 将收录新地图、新怪物、新武器。SQUARE ENIX的展台的前线任务2089虽然只是展出了游戏影像, 而且对应平台未定, 但依然为它们争得了不少观众。Level 5等开发商也作为发行方开设了许多新的展台, 在“LEVEL5 PREMIUM SILVER”公布了DS游戏《闪电十一人》和《雷顿教授和恶魔之箱》在现场大受欢迎, 并且还有收录有《雷顿教授伦敦休息日》的DS卡配送, 现场观众也都为此而排起了长队。

值得注意的是, 本届展会设置很多Wii的游戏试玩机台, 很多第三方软件商都有对应Wii的游戏参展, 去年的东京电玩展上虽然也有Wii的游戏展出, 但都只是游戏影像, 而这次因为主机已经发售了半年多的时间, 软件的阵容数量明显超出上次, Wii的游戏试玩机台

处可见, 占据了相当大的场地。任天堂虽然没有亲自参加, 但实际的宣传效果却是有目共睹, 自己毫不费力便达到了其他厂商费尽心思却达不到的目的。这种自己不用参展, 却能够利用其他厂商来推广自己主机的手段, 也就是任天堂这么有自信的公司可以做得出来了。

本文完成时, 东京电玩展2007已经在为期4天的开展后于23日闭幕。以前的东京电玩展都是3天的展期, 今年包括商业洽谈日在内扩展到4天。通过闭幕后统计的数据表示, 入场人数在各日分别是: 20日29783人, 21日32390人, 22日64795人, 23日66072人, 合计入场人数达到了193040人, 超过了去年的192411人, 同时创下了历届新高。

今年有一个特征特别值得注意, 那就是来自海外的参展者与外国媒体明显增多, 其原因可能是由于美国的E3展规模缩水, 2007年的东京电玩展因此变得尤为引人注目, 加上今年东京电玩展的高调改革, 号称将要面向全世界, 成为游戏界的第一盛会, 宣传



上做得很到位。

东京电玩展正是各大硬件、软件商拼命宣传推广各自品牌的地方, 索尼的展台历来是最大的, 今年也吸引了很多人驻足观看。试玩。在索尼展台上, 不光是PS3大放异彩, 刚发售的PSP-2000也颇受欢迎。据闻20日首发的PSP-2000销量超过了13万台, 仅次于当初初代PSP的首发。外表看来没多大变化, 一旦握在手心里马上感觉就不一样了。试玩台上, 人们用新型PSP试玩游戏不时发出赞叹之声。

这边的微软也不甘寂寞, 微软的展台去年就很受欢迎, 今年也是热闹非凡, 展出了不少诸如《失落的奥德赛》、《忍者外传2》等大作, 令人感觉微软在日本的处境将得以改善。不过这也只是展会留给人们的印象, Xbox360在日本惨淡的销量依然是无法回避的

# 日本最大规模游戏展开幕, 东京电玩展

PS3震动手柄的新体验、Wii游戏试玩台、新的参展厂商……今年的东京电玩展尽管没有令人兴奋的新硬件发布, 但如潮的软件阵容已经让人觉得应接不暇了。次世代大战这次在TGS上完全体现出了游戏阵容当中。也因为有这么多的参展作品可以试玩, 于是本届的参观人数创下了TGS举办以来的最高纪录。

事实，所以微软非常重视360在日本的宣传机会。

第三方厂商中，引人注目的大作主要是KONAMI的《合金装备4》还有CAPCOM的《恶魔猎人4》，SEGA的《龙如见参》也很有人气。对玩家而言，最重要的是这些游戏都可以在明年实际玩到。当然，很多新近发布的游戏也都吸引了不少目光，但终归因为发售日还没确定，只能让到场玩家流口水了。

本届东京电玩展虽然盛况空前，但还有一个问题没能很好解决，那就是在到场者的管理方面，由于人数太多而造成了一些麻烦。比如Level-5的展台准备了上万的NDS试玩卡带免费赠送，但道路拥挤往来人多，排起来的队不时就乱了起来，这对想将试玩版完全送出的厂商和排队领取者都不好。这一点是主办方和参展商需要解决的问题。不过通过这4天的参观，我们觉得东京电玩展的成长还是有目共睹的，确如CESA自己所说的那样，东京电玩展是面向全球的游戏盛事！

## 日本游戏大赏2007

9月22日，CESA于“东京游戏展2007”会场举办了名为“日本游戏大赏2007”的颁奖典礼。

“日本游戏大赏2007年度获奖作品”指的是从2006年4月1日至2007年3月31日止，以所有在日本国内发售的游戏作品为对象，评选出其中大家公认为非常出色的游戏软件。除了授予制作公司的特别奖外，另外还有最受全球玩家喜爱奖和最高销售量奖。颁奖典礼还评选出了优秀奖，最后，评委将从优秀奖中选取年度大奖。

今年的优秀奖中，Wii、Xbox 360、PS3各次世代主机都有份入选。其中，NDS和PSP所获奖项的游戏格外引人注目。便携主机的大赏获奖也带来了游戏业很多深远的影响。

今年的大奖得主是Wii的《Wii Sports》和PSP的



↑Wii版的《我们都爱高尔夫》在现场引起了人们的极大兴趣，试玩的人非常多。



《怪物猎人Portable 2nd》，依然延续了前年的双重大奖。《Wii Sports》获奖的理由是：“Wii的遥感系统无视之前所有复杂繁琐的操作方式，在家里的客厅中就能和朋友亲属进行随意的游戏，这是之前所有主机上都未出现过全新软件，而且还得到了老年人的喜爱。此外，在大众玩家投票中，该游戏也是最受欢迎的。”另外《怪物猎人 Portable 2nd》的评价是：“和身边的朋友同事一起游戏，可以得到无与伦比的快乐，也可以说是超群的网路沟通乐趣。这种游戏方式已经在学生中形成了新的现象，所以本作也得到了以学生为中心的大力支持。”

因为《Wii Sports》而获大奖的任天堂团队说：“《Wii Sports》和Wii主机是同一时间开发的。没有Wii的遥感系统也就没有《Wii Sports》，所以我们应该授予大奖的是Wii的体感操作方式。”之后的《怪物猎人 Portable 2nd》团队对众多支持该游戏的玩家说：“能够得到很多朋友、夫妇，还有连线游戏玩家的支持，我们非常高兴。这款游戏终于发挥出了自己的价值。”

最后由评选委员长养老孟老先生亲自登台讲话：“对于游戏业，很多人原先都没有信心，还有很多人嘲笑这种娱乐方式。然而，又有人说游戏会让人精神中毒，那么人类文化也是使人中毒的一种了。博览群书的人没有被叫做中毒，游戏也一样。因为游戏业也有一个发展阶段，我们现在应该做的就是好好考虑一下发展方向，然后无论在制作方面还是和玩家的沟通方面都需要加强。其他产业在发展阶段中都会经历过这种阶段。东京游戏展2007仍

然会继续，在接下来的几天里还会有众多的软件出现，玩家需要做的就是慢慢等待它们的展出了。”

本次获奖的游戏，绝大多数都是早就发售的老作品，可能让玩家觉得缺乏新意。不过这也跟游戏大赏的性质变化有关，这次颁奖不仅仅针对展出作品，更多的是对过去一年游戏市场的总结，于是我们看到的結果可能不是最新的，但绝对是权威性的。

日本游戏大赏2007获奖名单		
大奖		
游戏名	发行商	游戏平台
Wii Sports	任天堂	Wii
怪物猎人Portable2nd	CAPCOM	PSP
优秀奖		
游戏名	发行商	游戏平台
Wii Sports	任天堂	Wii
大神	CAPCOM	PS2
高达无双	NBGI	PS3
塞尔达传说 黎明公主	任天堂	Wii
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	S・E	DS/DLS
超级马里奥兄弟	任天堂	DS/DLS
蓝龙	微软	Xbox 360
口袋妖怪钻石珍珠	Pokemon	DS
合金装备索利德Portable OPS	KONAMI	PSP
怪物猎人Portable2nd	CAPCOM	PSP
龙如2	世嘉	PS2
雷曼教授和不可思议的街道	Level-5	DS/DLS
失落的星球	CAPCOM	Xbox 360
最高销售量		
游戏名	发行商	游戏平台
口袋妖怪钻石珍珠	任天堂	DS/DLS
最受全球欢迎奖 日本部分		
游戏名	发行商	游戏平台
勇者斗恶龙	CAPCOM	Xbox 360
最受全球欢迎奖 海外部分		
游戏名	发行商	游戏平台
战争机器	微软	Xbox 360
特别奖		
游戏名	发行商	游戏平台
偶像大师	NBGI	Xbox 360
时尚魔女拉夫和贝莉 DS收藏集	世嘉	DS/DLS

# 精彩全记录 特报!!

本次展会的看点基本都集中在大作的展示和新作的发布上。从数量来看，PS3明显开始后期发力，而360也毫不示弱，两家的争夺空前激烈。而任天堂虽然自己没有参展，不过NDS和Wii的游戏依然如潮水一般。话不多说，从本页开始，我们将带您一起领略今年的电玩盛事！



# TGS NEWS

## TOKYO GAME SHOW 2007

### “PS3软件发力,主机不降价” 平井一夫发表基调演讲

东京电玩展每年都有一个展前的基调演讲,用于各大厂商公布自家公司的战略,今年SCE的基调演讲由社长兼集团CEO的平井一夫主持,题目为“广阔的PS世界,迈向新起点的战略”。

有一个问题大家非常感兴趣,那就是关于PS3的价格是否下调。去年同一时间由久多良木健主持的基调演讲曾公布了PS3降价的消息,当时PS3还没有发售。所以观众期望着平井一夫是不是也会发布类似的消息。但是很遗憾,平井一夫在8月的一次访谈中就说过“价格固然重要,但应软件先行。”言下之意还是暂不考虑降价。

要说索尼在东京电玩展上公布的消息

并采取BD光碟与网络下载两种方式。

在平井一夫的基调演讲中,高层建筑地描绘出了PS系列在全世界发展的宏伟蓝图。目前PS系产品的市场规模已达2兆日元,平井一夫在演讲中还不厌其烦地多次提到“回归原点,提供优秀的游戏软件”。

据统计数据显示,PS1达成1亿台的销售量用了11年时间,而PS2则只花了6年就达成一亿销量。到今年8月更是创下71亿2千万的记录,发售的游戏软件共8000多款,销售总数12亿套,平井一夫在会上豪气干云地声称将“进一步普及PS2”。

关于新型PSP-2000的情况,平井一夫

称:“携带掌机对我们来说是一个挑战。”并强调了各国的掌机市场在壮大。上周发售的PSP-2000周圈《最终幻想7 核心危机》套装限定供应7777套,在几个小时内就被抢购一空。追求高画质拥有强劲机能的PSP

发展空间依旧巨大。

PSP与PS3的联动也浮出水面,PS3与PSP之间不仅可以互相传送影音、图画等文件,而且PS3游戏中某些内容还

2007东京电玩展为大家带来了无数的精彩参展作品,因为次世代硬件都已经上市一段时间了,现在正是软件大量涌出的时期,所以本届展会相较于前两次大会,展出了更多的次世代作品。至于硬件部分,本次基本是以周边产品为主,例如PS3的震动手柄、Wii的光枪等等,不过它们明显只是配角的位置,展出方式也都是搭配相关游戏软件的形式。任天堂这次与往年一样,没有参与展会,把这个舞台留给了索尼和微软去争夺,而它们则利用各个厂商推出的Wii和NDS平台作品来为自己争气。 □文/小沛、北斗



■对于PS3近期降价的传闻,平井一夫给予了斩钉截铁的否认。

可以传输至PSP上,玩家在外出中也可游戏,并且游戏的成就记录可回传PS3共享。PSP还将日益充当PS3第二手柄的角色,在不久的将来我们可以用PSP当手柄玩PS3游戏,还可以通过网络启动PS3。”

由于PS3处境不佳,平井一夫在会上作出了一定程度的反省,表示将回归原点,把PS3的战略重点放在游戏软件上,不断充实软件阵容,以此为主推动PS3的普及。重要的不光是软件和价格,还有玩家的呼声,对于玩家要求震动回归的请愿,索尼终于做出积极的回应,这就是上面提到的“DUAL SHOCK 3”六轴感应震动手柄。当时索尼的设障是技术问题,不容许震动与六轴感应同时存在,现在看来这个问题被完美解决了,新手柄在外形设计上没有半点变动,目前对应震动功能的PS3游戏共有3款,东

京电玩展上也有试玩,相信以后对应震动的PS3游戏会越来越多。已经发售的游戏也可以通过网络升级的方式支持震动。

不幸的消息是PS3的网络“Home”服务将再度延期,平井一夫只是表示会在适当的时候以完美的形态推出,预计是明年春天。

平井一夫的这个基调演讲给人的印象是将SCE在以前各种场合的声明作了一个有机的聚合,让玩家对SCE的战略发展有个更清晰的认识,当有人问平井一夫体现“原点”的游戏大概应该是什么样?平井举了个例子说:“就像我们将发售的《GT5序章》一样,不光是画面上有了突飞猛进的突破,画面同驾驶者不同的技术,车辆的表现也将大相径庭,世界观与空气感也将在游戏中体现出来,我觉得重点是在游戏性上”。



什么最震撼的话,那无疑是兼具6轴感应功能与震动功能的新型手柄“DUAL SHOCK 3”拟定于11月在日本发售。《GT赛车5 序章》的发售日也确定在12月13日,

### 不计输赢的陌生人友谊赛 《大乱斗X》网战系统公布

有关《任天堂明星大乱斗X》的消息一直在不断断续地公开着,不过以往公开的都是些新角色的消息,本次则正式公布了该作的网络对战系统。

首先,玩家可以通过Wi-Fi无线或网络适配器直接接入互联网,与世界各地的玩家进行比赛。但是连接速度会受距离影响,比如日本玩家和美国玩家联机的话就会有些延迟。游戏采用了两种网战模式,分别是With Friends和With Anyone。With Friends模式是针对已经相互添加了Wi Number的玩家,此时可以查看相互间的状态,如果朋友在线的话就可以进行对战。《With Anyone模式

是与来自互联网的陌生人进行比赛,彼此都不知道对方的名字,你也不能发送任何简短信息,在这个模式里也不会比赛记录保存,因此,不管你赢或输都没有太大的关系,仅仅是返回重新开始。



### 第一人称射击大作具道 Wii版《荣誉勋章2》发布

借助Wii的体感式便利操作,很多FPS类型的作品在这个平台上都有着不错的表现。目前,Wii版的《荣誉勋章2》游戏将于11月13日发售,并且该作支持最大32人联机。

本作的画面非常精良,并且达到每秒60帧的画面输出,而在操作上处处紧扣Wii手柄的体感要素,比如使用火箭筒的方式是将Wii遥控器于手正面向下放在桌面上,8键朝上,然后用手柄的摇杆瞄准,按B键发射,同时伴有震动和音响效果。

游戏的多人模式不需要Wii friend code,允许玩家自由加入、随时退出。模式则包括“死亡竞赛”、“团队



「由于操作方式改变为手动标靶瞄准准备注意,本作的准度比以前也降低了一些。死亡竞赛」、「夺旗模式」等几种,同时还支持即将推出的最新光枪周边Wii Zapper。



## 新款Dual Shock 3手柄发布 PS3重新回到游戏震动时代

SCE社长平井一夫在东京电玩展上宣布了PS3的“Dual Shock 3”震动手柄将于今年11月在日本上市，明年起陆续在美国、欧洲市场上市。

新款手柄的外观与现有的六轴感应手柄完全一样，只不过在手柄的顶部印有“Dual Shock 3”的蓝色标志。SCE表示，新手柄沿用PlayStation以前的基本设计，并采用高精度、高速响应的六轴感应系统，同时结合震动机能，让玩家可借此体验更具临场感的游戏享受。

SCE同时公布新手柄对应的数十款游戏清单，包括《真三国无双5》、《恶魔猎人4》、《合金装备利德4 爱陆者之链》、《生化危机5》等游戏。

由于本次TGS是以软件为主要参展项目，所以“Dual Shock 3”在本次展会上是游戏周边中最引人瞩目的焦点。以前



的PS3手柄因为没有震动系统，所以不少老玩家都非常不适应，并且也很多人不断向SCE请愿，希望恢复这一功能。而此次的“Dual Shock 3”就是增加了震动系统的六轴改良版。不少玩家在试玩台实际使用该手柄后觉得，新手柄首先给人的感觉就是“没什么变化”。因为其整体外观确实没有什么变化，唯一的不同就是手柄上部印有蓝色的“Dual Shock 3”。重量方面要比原来的手柄重一些，感觉和“Dual Shock 2”一样。

从根本上来讲，新型手柄相比原来的手柄只是增加了震动引擎的重量，其他方面没有发生任何变化。不过SCE称这款新手柄的六轴系统也有部分调整，其精度如何似乎也只有实际使用过才能感觉出来。另外，手柄电池的续航时间等问题，还需要在发售后进行确认。



## NGBI举办两场专题演示会 灵魂能力和高达担任主角

在2007东京电玩展的一般参观日，22日和23日，NGBI公司的展台推出了很多新作，令到场观众目不暇接。其中，NGBI还特别举行了“高达”专题演示会和“灵魂能力”专题演示会。

“高达”专题演示会由NGBI公司的制作人广野浩和藤原孝主持，而且，在《机动战士高达》中扮演阿姆罗的中古先生也亲临现场，为大家介绍《高达战场编年史》和另外一款《SD高达》新作。在会展的第二日，还有实机演示的《高达战场编年史》介绍。

“灵魂能力”专题演示会由制作人野村大辅先生亲自主持。宣布《灵魂能

力传奇》将于今年冬季12月登陆Wii主机。另外，还公布了预定明年在PS3和Xbox 360上发售的《灵魂能力IV》的相关新闻。最后，《灵魂能力传奇》的开场画面也在本次大会上公开。



↑场地的试玩还是最吸引玩家的。



## 史艾公开FF11最新资料篇 加入全新职业打响水晶大战

史艾在东京电玩展开始的第二天便公布了PS2、Xbox360、Window同用



↑这就是新加入的职业之一舞蹈士。

游戏，《最终幻想XI》的第四个资料篇，并且预定于11月22日发售。本资料篇单卖的价格为4179日元，(FFXI)加上4个资料片的捆绑价格为8190日元。

本资料片的发表会和史艾其他游戏的发表会不一样，除了入场人数受到限制外，在45分钟的宣传影像中也没有提到多少有关新内容的东西。令人遗憾的是所有展出画面都禁止摄影拍摄。目前已知资料片里面增加了74个新的职业，故事内容也增加了“水晶大战”。



## Wii光枪助阵幽灵行动展示 玩家首次亲自体验专用周边

“Wii光枪”早在《生化危机 安布雷拉编年史》发布的时候便一同随之公开了，不过鉴于以前都是通过媒体进行产品发布，所以也没有人能够实际体验到这款产品的操作手感。本次世嘉得到了任天堂的允许，玩家可以在世嘉展台



↑该产品的外观和传统光枪有很大差别。

的《幽灵行动》试玩区，试用这款新的Wii专用控制棒。现场还发布“Wii光枪”预定10月25日发售，捆绑版价格为5980日元。

这款产品的枪把手部分具有小幅度震动功能，成人男性可以轻松把握。游戏时不会感觉过重，瞄准射击的感觉非常舒服。使用“Wii光枪”进行《幽灵行动》时还需要其他的控制，比如解救人员就需要其他按键控制，不过好在该周边并非将手柄完全包裹，因此按键全部外露，也很容易操控。该产品充分利用到了Wii手柄的构造，在游戏的时候可以充分体会到射击的感觉。尽管从外观上看，它和真正的光枪还是有很大的区别，但握感已经很接近枪柄了。



## 三款王国之心新作一同发布 经典巨作全力支持移动平台

史艾在本届TGS上一连公布了3款《王国之心》的新作。而这三款《王国之心》也可以说是移动平台三连发，对应平台分别为NDS、PSP以及手机平台，并没有公布家用机平台的新作。这三款新作分别是登陆NDS平台的《王国之心 358/2 Days》，PSP平台的《王国之心 Birth By Sleep》以及手机平台的《王国之心 Coded》。

《王国之心 358/2 Days》是一款充分发挥NDS机能的游戏，除了可以单人过关之外，还支持多人连线进行游戏。《王国之心 Birth By Sleep》是在系统以及操作方式上和系列本篇最为接近的一款作品，但是本作并非《王国之心》系列的正统续作，游戏中将会出现3位主角，游戏过场则是他们三人各自不同的故事，在故事的最后则会由内线连接起来。《王国之心 Coded》则是一款对《王国之心2》剧情进行补充的游戏外传，对应日本手机，国内玩家应该就无缘见到了。



## 《合金弹头7》转战NDS平台 超高人气街机包揽街机作品

NDS是一个神奇的主机，不但可以令很多家用机游戏移植到这台上面，也使很多行将没落的系列再次焕发光彩。本次闪电公开的《合金弹头7》便是一个最好的例子。

《合金弹头》系列是SNK PLAYMORE



的招牌动作射击游戏，其中高难度的技巧关卡加上众多精美元素一度受到众多玩家的喜爱。不过自该系列的4代开始，人气下滑的趋势便愈加明显，《合金弹头6》推出后人气才略有回升。本作以前一直是作为街机游戏首先推出，其后才移植到家用机上。不过这次官方却在TGS 07上宣布系列最新作《合金弹头7》将直接登陆NDS，并且还提供了现场试玩。

本作的风格自然还是继承传统，画面方面则基本沿用了《合金弹头6》，画面非常精良。从试玩版来看，本作的完成度较高，大约暑假在明年年初就可以发售。而最早可能会于今年的圣诞假期。



## 两款寂静岭新作现身展区 日版《寂静岭5》PS3独占

在KONAMI的展区,《寂静岭》的两款新作都参与了展示。其中, PSP版《寂静岭 起源》的试玩版在前段时间已经放出, 游戏素质获得了玩家的一致好评, 绝对称得上是2007年PSP上最值得期待的游玩之一。而本次参展并没有提供试玩, 而是以影像播放的形式参展, 其原因可能是因为该展区还有很多诸如《合金装备4》之类的大作在现场提供试玩,



因此没有给本作留下试玩的空间。

与《寂静岭 起源》同时展出的还有正统续作《寂静岭5》。除了展示该作外, KONAMI还宣布了《寂静岭5》的区域独占计划。《寂静岭5》在日本地区将只发售PS3版, 没有发售Xbox360版的计划, 在北美地区则会以PS3/Xbox360双版本的方式发售。这一做法应该也是出于日本Xbox360成绩惨淡的考虑。



## 新型PS3主机进行开发测试 轻薄款新机有望下月公开

很多玩家对PS3的厚重体积都有些不满, 也因为之前的PS2都推出过改良版主机, 因此大家也预料到索尼会在将来推出体积轻薄的新型PS3主机。近日, 有消息表明, 索尼可能已经着手研制新款的主机了。

该消息的来源是某个业内人士爆料出了一张PS3新型号的产品标签, 并且附有由EMC实验室对新型PS3做出的无线设备测试报告, 以及一封索尼写给联邦通讯委员会(FCC)要求保密的信函。索尼在信中要求FCC避免在时机尚未成熟时向公众透露一些敏感信息。并将此次的新型号PS3测试报告进行45天的对外保密(保密时间从2007年9月4日起至10月19日)。



## CESA发布未来期待作品大奖 11款作品获奖仅有两款新作

日本电脑娱乐供应商协会CESA于9月23日在东京电玩展2007的第8届展会上召开了发布会, 公布了获得日本游戏大奖“未来期待游戏”的8款获奖游戏。今年也采取和去年一样的形式, 由会场收集的投票(9月20日-23日)的统计结果, 并在东京电玩展的最后一天发表了获奖的游戏名单。

游戏平台	未来期待游戏得奖名单	厂商
PS3	龙胆见参	SEGA
XBOX360	皇空空战8	BANDAI NAMCO
PS3/Xbox360	真·三国无双5	KOEI
PS2	超机器人大战OG携带	BANDAI NAMCO
PSP	凉宫春日的约定	BANDAI NAMCO
PS2/Wii	战国BASARA2 英雄传	CAPCOM
Wii	宝岛Z	CAPCOM
PS3/Xbox360	恶魔猎人4	CAPCOM
DS	勇者斗恶龙 黑龙的守护者	SQUARE ENIX
DS	雷顿教授与恶魔之箱	Level-5
PS3	合金装备4	KONAMI

据测试单中的数据来看, 新PS3主机只有两个USB接口进行了测试, 一个是连接手柄的, 另一个是连接PSP用的。测试报告中还写道: 对于CECHG01型和原来的CECHA01型之间的差别, 请参见“不同之处”文档部分。但在测试的文档中并没有包括这个关键性的“不同之处”文档。

这些消息泄露之后, 很快便有媒体向索尼进行了询问。但得到的回答既不承认, 也不否定。其实这样的回答就是承认了新主机确实已经在开发当中了, 而且保密时间为45天的话, 预计在10月下旬, 或者最晚在明年的圣诞节期间向大家公开。不过依照PS3的推出时间, 估计新主机不会很快发售。

“未来期待游戏”大奖是以在2007东京电玩展上展出的作品为对象, 根据到场者的投票, 从展出的702款游戏中选出286款游戏作品, 最后由“日本游戏大奖”选举委员会选出了以下的11款游戏为最佳的获奖作品。

得奖的十一款游戏中, PS3占了4款, 360占了3款, Wii占了2款, NDS占

了2款, PS2也占了2款, PSP占了1款, PC占了1款。不少获奖大作都是跨平台作品。在以上的获奖作品中, 大多数都是经典系列的续作, 只有PSP的《凉宫春日的约定》与Wii的《宝岛Z》代表了创新游戏的成功, 两款游戏因其巨大的创意在本届东京电玩展上, 大获玩家欢迎。



## 合金装备4携震动手柄登场 小岛秀夫发表双游戏同捆装

本次东京电玩展中, KONAMI于幕张国际展场5F展区摊出, 摊位规模仅次于SCE, 与SEGA以及SQUARE ENIX并列前三大, 展出重点则是以当招牌大作《合金装备》系列作品为主。

自发表以来备受玩家瞩目的《合金装备4》, 在本次东京电玩展终于以公开试玩的方式展出, 并同步放出最新的宣传影片, 影片中展现了以体内纳米机器共享战斗信息的“SOP联机”系统的威力, 同时也披露包括系列原有与本作新登场的众多游戏角色的演出。

现场试玩区的设计采用铁丝网包围的军事设施风格, 以数十台试玩机台的

大规模方式展出, 排队试玩的参观者在试玩前还必须先入演示文稿, 由士官与士兵装扮的工作人员来介绍游戏的玩法, 结束后才能进入铁丝网包围的试玩区游玩。

试玩的内容与先前20周年纪念派对上实机演示的内容相同, 玩家必须操作老内克潜入众多敌人所守卫的战场, 取得塔空所研发的Metal Gear Mk.II机器人, 并利用MG Mk.II辅助任务的进行。《合金装备4》同时也是用来展现PS3新版本的示范游戏之一, 因此在SCE摊位的DS3展示体验区中也有提供试玩。

另外, 在20周年纪念派对前夕正式发表的《合金装备Online》, 本次也提供了大规模的试玩。现场以60人的方式让玩家进行联机对战, 对战时台上还有专人配合屏幕特写解说情况。在展前发布会上, 制作人小岛秀夫发表将推出《合金装备4》和《合金装备Online》的双重包装, 让玩家可同时享受到单机版的精彩剧情与网络版的联机对战乐趣。



↑现场的showgirl都穿着纪念MG20周年的T恤。



## 营造以真实为主旨的恐怖 解读雨林小镇的鬼怪传说

欧美游戏厂商Marvelous于日前公布了一款世代恐怖游戏新作《雨林(Rainy Woods)》, 本作将同时登陆PS3和Xbox360平台。

玩家在游戏中的将会扮演一个年轻的FBI特别探员, 前往一个神秘的小镇找寻在这个小镇上出现的连续杀人案件的真相。故事以流传着杀人鬼传说的山镇为背景, 这也为游戏增添了几分神秘恐怖色彩。游戏场景以美国乡村为蓝本制作, 《雨林》的宣传语是: 真实的恐惧、真实的时间、真实的生命(Real Scales, Real Time, Real Life)。从这一点上我

们就能看到, 游戏将会致力于真实这一点。在游戏中的时间是真实流逝的, 随着时间的流逝玩家可以很明显的感觉到, 每个角色也会在不同的时间段做不同的事情, 这一切都是为了让玩家有种处身于真实世界的感觉。



## 恶魔猎人4占据绝佳展出位置 两大人气女性角色宣布登场

在本次东京电玩展中, CAPCOM于幕张国际展场3F展区摆摊, 摊位上共展出8款游戏新作, 另外还有2款NDS游戏也是于儿童专区展出, 所有游戏都提供了现场试玩。

展出游戏中以《恶魔猎人4》、《我们爱爱高尔夫》、《宝岛Z》、《生化危机 安布雷拉编年史》与《战国BASARA2 英雄传》这5款游戏为展出主力。而在所有展出游戏中, 最热门也最受关注的莫过于《恶魔猎人4》, 本次CAPCOM特别将《恶魔猎人4》规划在丰马龙的十字路口转角, 盛大展出PS3版与Xbox360版的试玩, 两版本各提供了11台试玩机

台, 供参观者排队试玩, 试玩者可获赠特制手机吊饰。

两版本的试玩内容相同, 都是提供游戏章节以及挑战战之恶魔与炎之恶魔的试玩。两版本的画面表现大致相同, 但早先放出的版本更美观。

另外, CAPCOM日前也公布了来自《恶魔猎人4》的Tina和《恶魔猎人3》的Lady, 这两位女性角色也将在游戏中登场。这两人的装扮与最初登场时大不相同, 因此玩家们都很容易认出, 不过借助此次平台的强大实力, 两位女性角色的外观变得更加富有魅力。现在还不清楚这两个人在游戏中的人际关系如何。





## 来参加一场滑板盛会吧！ 《极限滑板》正式登场

想要尽情展现滑板花式技巧？如今玩家可以轻松享受滑板的乐趣、创意与文化。EA正式推出《极限滑板》XBOX360版，预定10月初将推出PS3版本，至于手机版本近期也将公开亚洲上市日期。

快速参与游戏开发计划的滑板爱好者Denny Why?为，制作了一组成功逼真的滑板感受，以及着陆花招带来的奖励，当着一场滑板盛会，游戏的焦点并非只在一个人身上，而是所有让滑

板如此有趣的人、事、物上。本作曾于9月15日在XBOX360的网上卖场推出了《极限滑板》的试玩版，目前下载次数突破60万。试玩版收录了滑板影片功能，玩家可以在游戏中的任何时间，将滑板实收录制成影片，并通过www.skateee.com进行线上分享，让玩家欣赏、评价以及发表意见。不久后玩家将可透过PLAYSTATION2商店下载试玩版。

EA表示，游戏强调具备创新的Flip & Kick操作机制，可发挥双类类比杆的优点，让玩家感受到真实滑板运动。滑板运动由于本身的艺术性、挑战性、观赏性，使其在欧美拥有非常多的参与者，我国近几年来也开始有越来越多的滑板运动爱好者加入其中，本作的推出，对喜欢滑板运动的朋友们而言无疑是个好消息。



## 《美国职业篮球联赛08》公布配乐 囊括众多当红歌手乐队名曲

美国著名游戏发行商EA近日发表将于10月2日上市的游戏《美国职业篮球联赛08》游戏配乐曲目，今年的游戏配乐共收录了19首歌曲，包括5首全新风格的曲目，史无前例地融合了嘻哈、摇滚、雷鬼、节奏蓝调等类型的乐曲。

EA表示，本次收录的音乐包括旧时代乐派传奇艺人DJ Jazzy Jeff搭配C.R. Smooth的演出、KRS-One & Melle Mel的作品，还有地下嘻哈歌手The Cool Kids & Kid Beyond的乐曲，外加Agallan the Don Banoop制作的15首乐器音乐。许多年度最受观众、大获好评的新艺人也在游戏音乐中露面，包括嘻哈说唱乐团Datarock、纽约最受欢迎的舞曲迪斯科A.L.C.D. Soundsystem，还有Mark Ronson翻唱Britney Spears的《Toxic》，NBA在欧洲市场的快速发展也可通过美国DJ、Vedim、节奏蓝调歌手A.J. Stone、流行舞音乐之王D.J. Pistols与80年代The Spac 3主唱Terry Hall搭配，以及首次露面的电子灵魂乐团Junkie Jam的歌声略见端倪。

其他在游戏中初次出现的乐曲包括A.克登升的Bad Boy Assam's (Customer)、拉丁嘻哈节奏蓝调二重唱The Day即将推出的首张专辑主打歌《Get The Feeling》、灵魂放克灵魂Kavin Michael与Vivoye Lany搭配演出的《I Don't Make Use Difference》，以及瑞典摇滚乐团The Mive和曾拿下多张白金的音乐教父Pharell Williams共唱的《Ain't Aight》。

EA全球音乐行销总监史蒂夫·舒纳(Steve Schnur)表示，在之前的游戏配乐中，游戏介绍了Fabulous、Gnar's Barkley、Lupe Fiasco以及Merk Ronson等艺人，今年Merk再次带来了惊喜的全新乐曲，至于The Day和Kavin Michael肯定会是来年一鸣惊人的艺人。游戏还邀请到了一些代表性的著名乐团加入，厂商希望透过当今世上最红的运动游戏系列，塑造全球音乐文化现象。

由加拿大温哥华(EA Canada)制作的《美国职业篮球联赛08》，将于10月初率先推出PS3、PS2、XBOX 360以及Win版，然后于10月底推出PC版本。



## “SD高达收集卡”复刻 上市20周年限量收藏盒

1998年上市，曾经引起日本、中国、疯狂收集的SD高达收集卡复刻版，即将于今年11月在台湾登场。台湾万代商品经理广理表示，十年前SD高达收集卡在日本推出时，当时日本小学生几乎人手一张，当初日本盛产空手、台湾是漫画大王，这次推出复刻版可以让更多玩家一饱眼福。

台湾万代表示，为了庆祝BANDAI CARDASS上市20周年纪念，特别复刻SD高达收集卡，在“SD高达WORLD”

全精英限量收藏盒vol.1中，收录了当初第1批、第2批里面所有共82种卡片，还有2007年特别加入的新卡1张，外传系列，则收录包括第1批发售的“帕克罗斯的勇者”及第2批发售的“传说的巨人篇”共84种卡片大集结外，外传限量收藏卡也加入了新卡1张。

精英限量收藏盒中，结合了收纳箱、强调有神秘色彩的精美解说书，还有特别精美收藏册，以及横井老师的20周年全新新卡等。



## 《HALO3》中文版中秋同步推出 最后一战上市嘉年华热闹登场

由微软Xbox E3工作开发XBOX360招牌格斗街机版《HALO3》，于9月25日与全球同步在推出中文版，台湾微软特别在中秋节上市当天举办上市嘉年华活动，除了推出众多菁英优惠活动内容外，还邀请台湾偶像团体与游戏主角声优，于嘉年华现场与玩家互动。

《HALO3》是系列三部曲的完结篇，本作充分发挥了XBOX360的硬件效能与完善网络连线环境，提供高解析度先进3D贴图游戏画面、5.1声道环绕音效、高度人工智能、最多16人参与的网络连线对战以及丰富的战役影片记录与带档功能。本作于9月25日与全球同步推出。



在全球37个国家和地区推出174种语言版本，其中也包括台湾地区的中文版本。本作中文版规格百万方游戏内容包含中文，其中还包括超过11万字的文字讯息以及3万多个语音档，让玩家能排除语言隔阂、深刻体会游戏体验。

《HALO3》中文标准版定价1490台币（约合人民币370元），中文限量版定价1590台币（约合人民币500元），限量版采用精美金属外盒包装，并附有游戏经典画面与互动光碟等内容。之外还推出了限量XBOX360主机与彩绘版XBOX360无线控制器等周边产品，有兴趣的玩家不妨多关注。



## 《世界街头赛车4》首发仪式 两大车神将在现场一较高下

台湾微软宣布，将于9月29日中午在台北西门町YAMAHA展多举办XBOX360赛车游戏《世界街头赛车4》中文版的首发仪式。

会场中将配合游戏主题展出售价3000万以上的超级跑车与重型机车，并将邀请有“台湾漂移教父”称号的国际知名超跑赛年度总冠军帕德与WGC世界电玩大赛《世界街头赛车3》超跑玩家柏佑两位赛车高手进行友谊赛。

《世界街头赛车4》首发仪式将于9月29日中午12点开放，玩家可以抢先体验新作魅力，下午2点正式开始。活动现场将推出优惠预售方案，只要当场预订《世界街头赛车4》中文版，就可获赠限量版“PGR4安全桶”，数量有限。首发仪式当天还会展开，就是这个



活动，台湾微软所有工作人员都会配戴“PGR4安全桶”，玩家只要在现场赛后前往任何会场领取“PGR4安全桶”照片，于9月28日-10月28日活动期间，到，就是这个桶”活动网页成功上传留下个人资料，就有机会赢得XBOX360主机、PGR4游戏等多项大奖。

《世界街头赛车4》中文版预定10月2日全球同步上市，定价1390台币，约合人民币350元。



## Wii新作《家庭训练器·运动天地》 感受在家里举办运动会的乐趣

BANDAI NAMCO Games于19日的东京电玩展现场向媒体说明会上,首次以现场实际试玩方式对海外媒体展示了Wii全新体感新作《家庭训练器·运动天地》(FAMILY TRAINER Athletic World)。

本作是1986年NAMCO在任天堂FC上推出的《家庭训练器》的Wii版,通过专用遥控器Wii遥控器的双摄像头感测



↑Wii这台主机确实适合在家里进行运动。

作,来达到运动健身的目的。同捆的专属遥控器设计类似DDR跳舞毯,以有线方式连接。游玩时是通过踩下特定踏点的方式来进行操控,踏点包括中央2个与前后左右8个操控踏点,以及+、-两个辅助踏点,配置成可供单人游玩或两人同乐。

除了跟跑垫之外,游戏还将搭配Wii遥控器的动态感测与指标功能,来达成上下半身一起动作的全身运动,例如划独木舟时必须用双手握住Wii遥控器左右摇杆,模拟划桨划水的动作。碰到障碍时则必须及时躲避。双人搭乘轨道车时,则必须两人一同握住左右摇杆来转弯,并利用Wii遥控器的指标瞄准与击破轨道上的障碍物。

《家庭训练器·运动天地》预定于2008年推出。



## 新版PSP销量势头强劲 核心危机成强大助力

根据日本著名杂志和权威统计机构Enterbrain公司日前公布的数据显示,新版PSP上市首周销量为250702台,9月17日~9月23日,实际只卖了4天!加上前一周一周(最终幻想7核心危机)的限定版PSP,索尼PSP-2000在日本的累计销量已经达到326845台,限定版销量为75943台。

就在前两周,PSP在日本的销量突破600万台,显然这个数字与任天堂的NDS比起来还有很可观的差距,不过新掌机取得如此的成绩,还是非常难能可贵。这次新版PSP发售后取得了非常不错的成绩,由于新版PSP在外形上做

出了比较大的改进,例如重量明显减轻、主机更薄、按键构造等等,这都是吸引玩家们的关键要素。另外,最近新出的PSP游戏《核心危机-最终幻想》软件本身就在首周达到了将近50万台的销量,这对PSP硬件的销量无疑是一个极大的推动,再加上《合金装备素来素来行动+》的推出,作为PSP的硬件销售提供了一大助力。从历史上来看,每次主机推出新版本之后都会给销量有明显的推动作用,再加上PSP这次在新版本上的改进契合其当时的定位,因此这次强劲势头肯定会保持相当一段时间。



## 世嘉与CHUNSOFT强强联手打造 《忍火起草》即将登陆PS3

从《奥切草》到《恐怖惊魂夜》,CHUNSOFT的小说类型恐怖游戏已经推出了不少经典作品,如今CHUNSOFT也正式加入PS3的阵营,与SEGA强强联手打造了一款全新的恐怖AVG电子小说《忍火起草》。预定于2007年10月26日发售,售价未定。

对这类游戏来说,剧本是其灵魂,本作的游戏剧本由北岛行雄、牧野加藤、一位著名日本作家联合编写。利用PSP主机强大的机能,将真人照片融合精美的3D贴图画面,5.1声道高品质音乐、音效完美结合,带给玩家前所未有的震撼冲击和影音享受。游戏讲述了几个年轻人不经意间获得了叫做“地狱”的钥匙,之后他们神秘地进入地狱,被



卷入一场女妖的男女主人公一途艰险,前往地狱的源点——一间古宅,这里到处充满了叫做“忍火起草”的妖怪花卉。

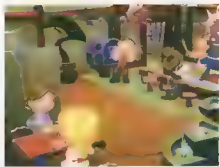
在本周TGS上,放出了一段1分多钟的游戏预告。在预告片里,大量出现的跟班式,与跟班式的角色脸部都有喷发火焰特效,无不是电影恐怖片的桥段,这款游戏作品能否让游戏界不已经?



## EA拉开模拟人生狂潮 大量SIMS新作公布

在GCA游戏大展中,EA口舌展示近20款下半年登场的游戏,让国际媒体或亚太区参观者可以一体验游戏内容,其中“模拟人生”SIMS系列的游戏就占二款之多。

《模拟人生》是一款可爱风格的游戏,是一款非常欢乐的游戏,游戏里的主要任务就是让城镇居民越来越快乐,所以玩家必须在游戏过程中不断与居民互动、不断找到城镇中欢乐的因子,才能吸引更多居民搬入这可爱的小镇中。为了让城镇居民快乐,玩家需要常常到外面跟人互动,有时候会在探险过程中找到额外的宝藏,解开隐藏的物品,或者玩家也可以自己设计家具送给朋友。例如知道市长最喜欢苹果,玩家就可以设计苹果相关的家具拿去巴结市长,这样市长一高兴就会帮玩家多盖建设,让城镇更加快乐。本作会推出



Wii与NDS版本,预定今年9月底上市。

《模拟人生》是一款生存模拟的冒险游戏,玩家必须自力更生,在荒岛上找到自己的求生之道,同时必须在荒岛上找到或是制作开荒岛的交通工具,例如把破旧的修复可以从小岛离开,但也可能又会在海上流浪了几次之后,又进入了另一个荒岛来探险。玩家在历险的过程中,会遇到同样在岛上漂流的难民,这时候可以协力、分工找寻所需的工具或是食物等,让彼此在岛上的历险过程更有趣,像是肚子饿的时候会将翻石头、找寻下面的生物来食用等,相当有趣。本作将同时推出PS2、Wii与NDS版本,NDS版本将会有独特设定,比如用笔来画鱼钩、鱼竿,游戏预定今年10、11月上市。

另外一款《模拟城市:梦之都》预定今年11月上市,是PC专有作品。



## 微软公布新广告技术 低价游戏时代来临?

在游戏中加入广告,这个盈利方式正在被越来越多的游戏厂商和广告商所接受,根据相关调查机构的调查结果,这种广告方式存在有很大的市场潜力。之前世界游戏巨头EA Soft已经率先放出了3款包含广告的游戏,这款游戏分别是《需要:英雄》、《波斯王子》、和《假面骑士》,它们以完全免费下载的方式放出,而且这两款游戏还是完全免费的,游戏中插入广告除了可以减轻广告主的开发成本负担之外,游戏还能够以一个比较低廉的价格发售,对于玩家来说也是件好事。

或许是受这种方式的吸引,微软最近也在时代广场公开演示了其最新的游戏中插入动态广告技术,在游戏开始之前会有广告出现,这段广告是可以由厂商自由变化更改的,也就是说,只要游戏持续热销,那么游戏厂商可以赚取广告费,微软这笔这么高

单。由于XBOX360有着非常便利的网上平台,因此微软也正在考虑让游戏中出现随时可能变化的可下载广告,游戏厂商只需要制作一些空白的广告专用区域,然后通过广告厂商的协商,通过XBOX LIVE下载相应的广告让玩家在游戏中的看到,这样的形式有些类似于现实中常见的广告。

之前曾经有研究表明,在游戏中出现适当的、符合游戏主题的广告不仅不会觉得突兀,而且会让游戏的真实感更强,而且加入广告可以减少游戏开发的成本,和游戏发售价,可以说是一个十分合理的做法。





## SE意欲大力开拓欧美市场 看好任天堂加强网络力度

在最近的一次访谈中，SE高级副总裁佐佐木道博谈到了SE对世界的看法和今后的发展方略。佐佐木表示，SQUARE·ENIX正在美国及欧洲地区寻求合作伙伴，以扩大自己的西方市场。现在公司在这些地区的市场份额非常小，公司希望用一段时间使得亚洲以外地区的盈利占公司总盈利的50%。

“我们需要美国零售商的合作，我们需要当地的支持者。”他特别强调公司现在正努力扩大在美国市场的份额，来减少由于日本市场需求不景气带来的冲击。据《财经时报》报道，近几年SE海外市场的收入只占总收入的10%~20%。在上个世纪九十年代后期SQUARE最为鼎盛的时候，由于旗下作品，特别是FF系列，在欧美的大卖，使得其曾经大力拓展海外业务并取得了较大的成绩，不过后来由于FF电影版的投资失败使公司面临财务困境，不得不大幅缩减其在海外的业务。这次佐佐木的



↑我们需要美国零售商！网络版FF11自开通以来为SE带来了丰厚的收益。

发言我们不妨可以看成是SE即将再次出击欧美市场的一个信号。

同时，佐佐木还表示，考虑到网络游戏比重逐渐增大，公司正在考虑增加在这一领域的投入。对于次世代，他认为在任天堂的推动下，非核心玩家市场持续扩大，这对于游戏产业的发展来说很有益处，但SE目前并不太看好PSP的前景，索尼需要在市场推广上花更大的力气。SE的网络版FF11自2002年5月26日开通至今已经运行了5年多，一直维持着不错的盈利。



## 任天堂美国高官再走一人 北美市场部部门几乎人去楼空

本报之前曾在新闻栏目中报道过由于迁址问题，导致任天堂北美总部大量人员离职，如今其市场部高级主管Beth Lippert（贝思·鲁普特）向外部公司正式辞职，这是继年初市场部高级副总裁George Hanson、乔治·哈恩森辞职之后走出的又一高官，如今剩下的市场部副总Perrin Kaplan（皮兰·



↑任天堂北美分部走了不少高层人员。

卡普兰）虽然还没有明确表态，不过估计辞职的可能性也非常大。

关于这次的集体离职，据悉是因为任天堂美国分社市场部及公关部门工作人员由于不满公司的搬迁决定而提出辞职。今年的9月底公司将会有55个职位重新分配到旧金山/圣何塞地区，还将有25个职位被分配到纽约市。任天堂美国总裁雷吉·雷吉欧表示，大约有60%的原市场部销售人员将不会进行此次搬迁，而是选择了辞职离开公司。编者认为，所谓“迁址”这个原因不过是一个善意的借口，其背后肯定代表了任天堂北美分社高层之间的矛盾激化，在任天堂正一路高歌猛进的今天出现这种情况，对其未来的影响会有多大，我们不妨静观其变。



## 首发当日销售额超过好莱坞大作 《Halo3》在美国打破多项记录

微软在26日宣布，其最新XBOX360游戏《Halo3》在美国上市首日便达到了1.7亿美元的销售额（《Halo3》9月26日上市，在美国的预订数量就已经超过了170万套，这也创下了美国游戏史上的最好成绩，分析家预期圣诞节销量可能超过600万套。微软公司希望此事该游戏扭转其Xbox游戏业务持续亏损的局面，在本财年首次实现盈利。根据微软公司的统计，《Halo3》在24小时内吸引了139万在线玩家，微软希望本性能够带动Xbox360游

戏机的销售。

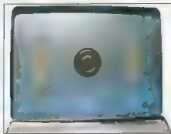
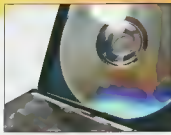
据悉，《Halo3》在美国首日的总销售额达到了1.727亿美元，比《Halo2》首日的成绩要高4500万美元，甚至超过了今年上映的好莱坞最大作《蜘蛛侠3》1.565万亿美元的票房记录。自从初代作品在XBOX上大红大紫之后，本系列便成为了微软头号名副其实的招牌作品，如今“Halo”系列在全世界玩家中的影响力之大，甚至可怕的销量数据，恐怕除了任天堂的《口袋妖怪》之外，再无人能出其右。



## 《Halo3》限定版划盘事件 微软承诺免费更换光盘

360头号大作《Halo3》已经正式发售并且在英国取得了极佳的战绩，这对微软来说无疑是最好的消息，不过事情并不是 一帆风顺。本作共有普通版、限定版以及传奇版三个版本发售，据入手的玩家反应，在限定版《Halo3》套装中可存贮有较为严重的划痕问题，这一现象的原因是受到限定版《Halo3》的光盘卡槽出现松动的关系。

在得知并确认这一情况后，微软在划盘事件出现后第一时间就发布了官方声明，表示所有出现划伤的XBOX360并盒游戏都可以免费更换，但是仅限于Xbox360正式发售的地区。这也就意味着，如果国内玩家购买了《Halo3》限定版而出现划盘问题，由于国内没有Xbox360行货，因此这批划伤的光盘将无法得到更换。微软还表示，本次《Halo3》划盘的免费更换日期将从原来的2007年12月31日截止延长至2008年2月1日，在这日期之后划伤的《Halo3》光盘将会被认为是玩家存放光盘时的自然



↑限定版的划盘现象实在是出乎意料。损失，不予更换。微软官方目前还没有公布可能出現质量问题的问题的《光环3》游戏的百分比。



## 《蓝龙DS》惊人发表！ Mistwalker新作回归？

坂口博信成立的公司Mistwalker已经在DS上制作了RPG作品《Ash》，现在它在Xbox360上的大作《蓝龙》也将推出DS的版本。根据日本杂志Jump的介绍，这部作品已经在制作中。

新作的游戏类型定为角色扮演卡

片游戏，人设依然是鸟山明，除了卡片之外也准备了丰富的迷你游戏可供游玩。据悉这款游戏将由MISTWALKER制作，KONAMI发行。关于该作的详细情报据悉将于近日公布，请大家继续关注本刊的后续报道。



## PGR开发商被ACTIVISION收购 世界街头赛车有望登陆多平台

2006年E3展上，ACTIVISION曾经在业界的一片惊呼中收购了《吉他英雄》的发行商RedOctane。这次收购的成果显著，今年《吉他英雄》的超热卖使得ACTIVISION成功超过EA成为07年上半年北美最成功的游戏发行商，如今ACTIVISION再次收购了开发《世界街头赛车》的Bizarre Creations。

Bizarre Creations制作赛车游戏已经有超过10年的时间了。最早于1997年在PS平台推出1级方程式赛车，之后在2001年第一款XBOX推出了《世界街头赛车》，而最新作PGR4即将正式上市。另外，该公司还有多款游戏都在锐意制作中。而ACTIVISION在接管之前曾经投资过两次竞速类的游戏，但销量均不

理想。这次的收购之后，由ACTIVISION提供至今，Bizarre负责开发竞速类游戏无疑是两个双赢的局面。

尽管合约的具体内容还没有公布，但ACTIVISION和Bizarre Creations将会成为他们旗下的全资子公司，所有的管理层和制作团队都将保留。Activision的CEO Robert Kotick表示：“Bizarre Creations是业界最有实力的独立开发商，他们是业界最具革新性和创造力的工作者。我们很欢迎他们的加入，Bizarre Creations方面也表示：“我们向粉丝们保证我们的游戏会和以前一样，除了样貌，我们未来将会是多平台工作室。”同时他们也表示，将会为Activision制作一款赛车游戏和一款“个性化的游戏”，可能将在2008年推出。







在商业展示中诠释联接与开拓的主题

# TGS2007展台纵览

东京游戏展 Tokyo Game Show 简称TGS 由日本计算机娱乐协会 CESA 主办 是日本最大规模的电子娱乐展会。“TGS2007”是TGS举办以来的第17届。与前几届相同，依旧在东京都千叶市美滨区的幕张展览馆中举行。从今年开始，TGS的举办形式发生了改变，不再单纯地展示游戏，而是与日本经济产业省主办的“东京国际电影节”合并成了大型系列展会“日本国际文化节” Japan International Contents Festival。日本国际文化节日要在约40天中于日本各地召开20场以

上的展示活动，内容涵盖游戏、动画、漫画、广播、音乐、电影等多个领域。9月20日至9月23日召开的“TGS2007”是这项大型活动中的第一站。与展会的地位发生变化相对应，本届展会首次采用4天制，9月20日至9月21日为媒体参观日，9月22日至23日为公众参观日。媒体参观日以往延长了一天。同时，本届展会的参展商数量也比往届有了大幅提升，参展内容更为广泛。各厂商一共展示了702款不同平台和类型的游戏软件，其中，手机游戏的比例超过了往届展会。

## 重视商业交流的新展会 面向开发者的尖端产品阵容

除了面向普通玩家的遊戲软件外，本届展会上还有很多面向开发者的“专业”商品参加展示。商业气氛更浓重，这也是本届游戏展的特点。经营网络设备的Panex Communication公司以“最适合游戏的路由器”广告语参加了本届展会。该公司在展位中展示的新型路由器搭载了uPnP、Jh、uPnP、即开即用功能，可以根据玩家的指令自动确保游戏所需的带宽，以保证网络游戏的舒适程度。Community Engine公司在自己的商务展台进行，多平台机种的赛车游戏，展示的平台是Windows PC和Wii。操作者操作屏幕上的角色走出画面之外，该角色就会立即出现在旁边显示器的画面上。这种机能是利用该公司开发的中软件“Aura Synthesizer”实现的，很适合作为赛车等高速度游戏的表现支持上。E.S.A Japan展示了搭载PC用户1.6倍以上的物理加速卡 E.S.A PHYNIX X100”。这款加速卡搭载了美国AGEIA公司的新型运算芯片PhysX，可以实现高水准的物理运算表现。

除这些日本关联企业外，很多其它国家的厂商也参加了这种以商业交流为目的的展示，例如，美国VIZX公司展示了新型头戴式立体显示器“Aear，RG20”，加拿大BOX公司展示了家用立体感赛车座椅“D-BOX GP 200”，充满个性的商品使得专业业者及媒体驻足。



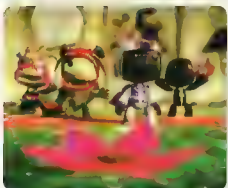
■各种新颖的游戏创意营造了展会上商业交流的气氛。



■来自各个国家的媒体和专业人士，在各展台的访问。



观者的索尼展区。



索尼展台设备受到集中。



## 重视展出软件数的索尼展台 用游戏的实际演示解说全新理念应用

索尼电子娱乐 Sony Computer Entertainment, 简称SCE 的展台是本届东京电玩展上最具规模的展台之一。在本届展会上, SCE提出了重视软件宣传的姿态, 将重点放在PS3和PSP游戏新作的展示与试玩上, 两款机的试玩游戏种类合计达到了40款以上。

在展出的PS3软件阵容当中, 最受关注的还是SCE自行制作或发行的作品。THE EYE OF JUDGEMENT BLOOD REBEL: ON机种的狂乱SEI 1) 是已经公布了很久时间的新型卡片对战游戏, 可以在家中实现真实卡片的网络对战。在本次展会上, 厂商设置了本作的专用试玩台, 玩家可以在特别的外接输入设备上, 使用指定的卡片体验游戏感觉。《echochrome无限回廊》是一款新视觉解谜游戏, 以荷兰著名版画家埃舍尔·柯内里斯·梅尔·梅尔尼茨的《辩证论》为主题。游戏时, 屏幕上显示出如同错觉绘图一般的迷幻场景, 一些人物会自动行走在迷幻中, 玩家需要转动手柄上的摇杆使道路相互连接, 成功诱导人物前进。如果道路被中途阻断, 只需要将视角变

更到隔断处被遮挡的角度, 游戏人物就会如同看不见的部分存在道路一般顺利通过, 包蕴非常有趣。LittleBigPlanet) 是一款多人动作游戏, 重在场景的自主编辑及玩家的相互协作。本次展会上只公开了这款游戏的前期试玩版, 预定于11月15日发售的Heavenly Sword系列, 也在展台亮相。通过简单的按键组合做出华丽招式的动作设计展现在参观者的面前。本作对动作捕捉, 一些强大的连接要通过振动手柄完成, 玩家可以在试玩台前实际体验到全新的动作感觉。除此之外, 《龙穴》拉切特与克拉克·本杰, 《白骑士物语》等受关注作品的试玩台也在展台上亮相。

PSP的改良机型“PSP-2000”于9月20日发售, 本届展会也设置了该款主机的专用展示台, 玩家可以在大屏幕电视前体验新款PSP主机的视频输出功能。同时, SCE也专门力PSP新作设置了很多试玩台, 其中既包括《大众高尔夫携带版2》等大众游戏大作, 也包括《MyStyle》这种休闲动作游戏, 以及《MyStyle》等面向特定性别及年龄层的实用型软件。



■新款PSP主机的展示台是索尼展区中最引人注目的地点之一。

## 冷饭厂商给大家的答卷 格斗之王十周年特别版公布

自从SNK“收购”以后就一年不如一年，旗下最为著名的几大格斗游戏系列，特别是KOF系列，虽然基本上仍然维持着每年一作的更新速度，但是如今的人气已经完全无法和当年的盛况相比。而《合金弹头》系列如今也基本上是在不断地翻炒冷饭战术，没有真正的新作推出。PLAYMORE给玩家们的感觉，就是一个过气的冷饭大王，然而毕竟有这么多人对它有着深厚的感情，因此这次在TGS上的表现还是有不少人在关注着。

本届展会上，SNK PLAYMORE的展位位于一号展馆的入口处，这也是该参展商的入场处，因此人十分多。我们在整个展馆外面就能看到许多SNK PLAYMORE的宣传海报，看来其在宣传上还是下了不少功夫的。展区的活动舞台正对着大门口，玩家一进场就能够看到SNK PLAYMORE公司举办的KOF系列的声优见面会、COSPLAY摄影会等特别活动。

SNK PLAYMORE的展区中最受关注的试玩游戏便是刚刚发售的《格斗之王98 终极之战》，本作在《格斗之王98》的基础上增加了可使用角色和战斗模式，游戏的平衡性也进行了相应的调整。明年是《格斗之王98》的10周年，相信这款格斗作品将会成为明年大热度的比赛项目之一。



■SNK展场的试玩区，玩家排队等候试玩格斗爱好者切莫错过。



## 微软酝酿新一轮反击战 众多重量作品即将登陆日本

作为三大主机厂商之一，尽管在日本市场一直不景气，不过微软每次在TGS上的投入都是不遗余力。在这次的TGS上，微软在幕张国际展场的2F S区设了较大的展位，展出内容则包括XBOX360与Games for Windows的自家以及加盟厂商游戏试玩，以及丰富的舞台活动。微软的展位现场采用了乳白色基调搭配金光绿绿的360主题配色，并以沿用3年的制式XBOX360展示机台来提供360游戏试玩，整体布置风格与配置与去年大致相同。

由于东京电玩展主要是针对日本地区的展出，所以这次微软的展位欧美大厂的参展作品并不多，大都只挑选风格较适合日本市场的作品展出，而且都会加入日式文化，让对英文游戏接受度偏低的日本玩家不至于排斥。

微软的大作《光环3》自然是展出的重点，现场提供单人模式与多人连线对战模式的试玩。其余厂商的游戏，则包括《忍者外传2》、《恶魔猎人4+》、《真·三国无双5》、《皇牌空战8》等知名续篇新作。



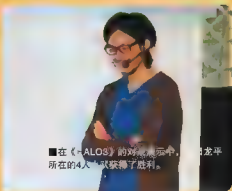
■微软的试玩区，玩家排队等候试玩格斗爱好者切莫错过。



■微软的试玩区，玩家排队等候试玩格斗爱好者切莫错过。



■微软的试玩区，玩家排队等候试玩格斗爱好者切莫错过。



■在《HALOS》的试玩演示中，玩家所在的4人小队获得了胜利。



# 风头非常强劲的KONAMI 合金装备系列成为展台主角

这几年KONAMI的风头还是比较强劲的，就拿今年的东京游戏展来说，KONAMI的展台面积不但相当之大，而且还特意举办了展前的新闻发布会。

KONAMI的展位在幕张国际展场的5厅C区，展台规模仅次于SCE，与SEGA以及SQUARE·ENX并列第一，展出重点则是以当家招牌大作《合金装备》系列的3款作品为主。本次东京电玩展上MGS4终于首度以公开试玩的方式展出，并同步公布了最新的宣传影片，影片中展现了以体内纳米机器人共享战场资讯的“SOP连续”系统的威力。同时也披露包括系列作既有与本作品新登场的大量游戏角色的演出。现场试玩区的设计采用铁丝网包围的军事设施风格，以数1台试玩机台的大规模方式展出，排队试玩的参观者在武完前还必须先进入简报室，由士官与士兵装扮的工作人员以严厉的军队口吻与行动员来介绍游戏与玩法，结束后才能进入铁丝网包围的试玩区游玩。

《合金装备Online》本次也提供了大规模的试玩。参加试玩前同样必须经过简报室的教导，现场以6对6的方式让玩家们进行连续对战，对战时台上并有专人配合萤幕转播解说战况。



■小岛秀夫的《合金装备4》自然是本次的重点，只不过本作已经被确认是系列的完结篇了。

■这次发表的NDS原创新作《时光洞穴》，是以触控笔来游玩的“过去修正冒险”游戏，采用2D卡通动画风格画面。玩家将使用能够改变历史的“洞穴”来改变过去，避免悲剧的发生。



## 江户版的古装龙如 经典名作夜精灵复归

SEGA的展位位置在6厅N区，展位面积非常大，整个展会期间，共展出了27款游戏，并以PS3/Wii平台的5大重点游戏为主要卖点，设置了主题展示区、播放最新资讯介绍影片提供试玩。

■龙如 可以说是SEGA这几年来比较成功的新系列之一，尽管是以黑社会作为题材，但是优秀的打击感和不错的剧情还是为其赢得了不少的支持者。新作《龙如 见参》是必化名桐生 马之介置身于京都只园花街的创象宫本武藏为女主角，从名驹遇的少女爱上他，并要求他杀死宫本武藏开始，逐步解开桐生 马之介因乱世结束后，由剑豪转变为浪子的来龙去脉，SEGA特意为本作设置了封闭剧院，播放最新制作的宣传宣传微电影。现场并有艺妓花魁扮相的古装Show Girl坐镇，吸引了许多参观者驻足拍照，特别是来自欧美的参观者。封闭剧院的设计仿照江户时代的剧院，以五彩缤纷的织锦装饰，工作人员也打扮成剧场跑龙套的班子，营造出浓厚的古日本风味。



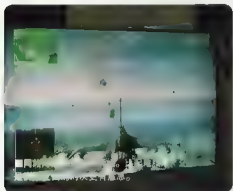
■由Chunsoft制作、世嘉代理发行的恐怖有声小说《恶灵起源》是本次展出的一个亮点，世嘉为专门提供了全封闭的恐怖展览区。

作为当年的经典名作，《NIGHTS》的最新作也受到许多玩家的关注，本次特别设置了《恶灵之夜》为主题的欧陆城市风格展示区，提供试玩试玩，并有打扮成主角的Show Girl展出摊位前进行宣传，人气非常旺盛，吸引了许多参观者排队试玩，希望这款当年的经典能够给我们带来新的感动。

# 眼镜厂放出机战游戏最新视频! BN社王牌续篇、高达新作火爆试玩!

在本次的TGS展上, BANDAI NAMCO与BANPRESTO两家公司一同展出。在展台的中央部分设置有3个大型投影幕滚动播放最新作的预告片。而在主投影屏幕的侧面还设置有一个小型的表演舞台, 并且也配备了1个投影屏幕。另外, 在展台的南侧以及东侧的区域内, BANDAI NAMCO放置了大量的新作试玩机, 供玩家们体验。可以说BANDAI NAMCO整个展台的周围都弥漫着震撼的视觉冲击, 十分耀眼。本次展出TGS的BANDAI NAMCO基本上是以提供最新作的试玩为主, 更是要将全部的游戏都试玩一遍的话, 即便一整天时间也是绝对不够的。射击游戏的名作《时间危机4》是本次提供试玩的PS3主机上唯一的游戏。试玩区内提供了分别为街机模式与任务模式的两台试玩机供玩家体验。值得一提的是, 本作中新增的任务模式使用了此系列从未采用过的新视点。非常令人期待。即将在11月初发售的豪华版大作《王牌空战6》也理所当然地“出席”了本次展会。试玩机除了提供如F-16C、SJ-33之类的最新机体之外, 最吸引人的就是对战模式了。BANDAI NAMCO还特意在试玩区内设置了一个小型的休息区, 玩家们用采用淘汰制的方法, 轮流对战。

在本次的新作发布中, 出场阵容最为强大的便是高达系列的最新作品。BANDAI NAMCO的著名制作人广野超、后藤孝孝作为主持, 还邀请了超人气声优古谷彻协助造势。并且一口气公布了PSP版的《高达战争编年史》与PS2版的《SD高达G世纪 魂》以及令人震撼的PSP版《高达的野望 阿克西斯的威胁》等多款新作的大量资料。除了公布最新作品之外, BANDAI NAMCO还举办了由知名声优木村亚希子、朝家织织等人主持的各种精彩活动。



■比较令人遗憾的是, 本次BANPRESTO虽说是与BANDAI NAMCO共同展出TGS, 但BANPRESTO却没有提供任何实际的试玩机。只是“借用”了BANDAI NAMCO的投影屏幕播放预定在12月下旬发售的《机战OGS外传》与《机战SC2》的最新视频以及设立了一小块区域用于展出ART-1等许多的限定版玩具模型。

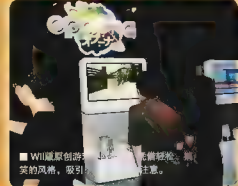


## 战国、三国齐登场, 摇钱无双同时上!

今年的光荣 KOEI, 展台与去年极为相似, 同样采用了2层式的展台。1层以PS3、X360双平台发售的名作《真·三国无双5》为主, 为玩家提供了《三国志DS2》、《战国无双刀》、《百年战争》等大量游戏的试玩与视频动画。说《真·三国无双5》是本次展会中的主打作品, 那是由于光荣深得“人气”地提供了PS3版10台、X360版4台, 共计14台的试玩机, 供玩家感受全新无双游戏的魅力。由光荣开发的预定于今年11月发售的Wii版原创RPG游戏《欧布纳》, 本次也提供了3台的试玩机。前来

第一时间体验游戏的玩家也是源源不断, 可见本作也是 一款很有诚意的优秀作品。

展台的2层方面主要都是网络游戏。光荣今年也特别以《信长的野望OL》、《大航海时代OL》、《真·三国无双BB》以及《三国志OL》4款游戏为主, 举办了2007网络游戏体验祭。4部游戏的主要制作人山田、中岛、渡美典史、藤田和博、上野彰一起出席并参与主持各种活动。凡是参与了其中任意游戏试玩的玩家都会得到光荣特制的内含上述4款游戏资料的DVD盒作为礼物。

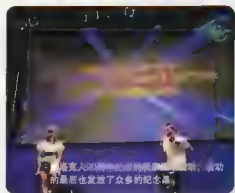




## 恶魔猎人迷倒无数女玩家！ 原创新作轻松风格令人期待！

今年的卡普空（CAPCOM）展区依旧是一片火爆异常的景象。PS3、X360双平台发售的超大作《恶魔猎人4》、Wii版的原创游戏《我爱高尔夫球》以及同样是Wii主机上的《生化危机 安布雷拉编年史》等游戏都提供了最新的视频资料以及试玩机。比较有意思的是《恶魔猎人4》与《战国BASARA2 英雄外传》的试玩机前，聚集了大量前来试玩或是观看的女性玩家。卡普空的原创游戏《我爱高尔夫球》一共设置了16台的试玩机，可以说是试玩区内的一大亮点。乍看之下本游戏与SCE的《大众高尔夫》十分的相似，但操作方法却完全不同。宝美运用了体感控制器的本作，必将成为Wii主机上一款优秀的作品。与之相同的另一款游戏《宝可梦 巴鲁巴鲁斯》的玩法，凭借着清新、可爱的风格也很引到了不少玩家的目光。

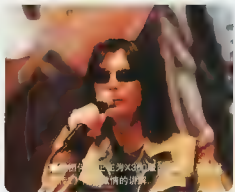
在本次展会中，卡普空还举办了洛克人20周年纪念庆典。其中包括稻船先生的制作秘话以及互动性十足的各种活动。活动的最后不但公布了最新作《流星洛克人2》的游戏资料，还发放了大量的特制礼品供玩家们收藏。



## 史·艾原创游戏新登上，FF、DQ挑大梁！

史克威尔·艾尼克斯 SQUARE ENIX 展区的火爆程度不必多说，今年也是按照惯例“大作齐放”。S·E社的两大神作FF与DQ系列的各个作品的最新视频接连放出，即将发售的复刻版（FF4）、DQ4 被引导的人们，新作（FF战略版A2 封印的魔法书）DQ9 天空的守护者、FF13 等作品为S·E赚足了人气。除了这些耳熟能详的作品之外，在此次展会中，S·E还公布了为Wii 版本量身定做

的、随飞鸟之不可思议的迷宮 忘却时间的迷宮 以及为PS3/X360制作的《ラストレナント》与《インフィニット アンデイスカブリ》这两款原创RPG游戏的最新资料。无论是战斗画面还是操作系列，这两款游戏都是非常值得期待的。S·E的网络大作《FF13》的第4部资料片——阿鲁塔那的神典也在20日的展会中正式确定了发售日，并提供了最新的资料与视频动画。



## 忍者战士孤军奋战！ 怪物农场再添新作！

TECMO的展台相对就要冷清一些。本次展出的游戏中除了X360版的《忍者龙剑传2》、NDS版的《忍者外传 龙之剑》、Wii版的《阿尔格斯的战士》之外几乎就没有值得期待的游戏了。然而，最令入关注的《忍者龙剑传2》与《阿尔格斯的战士》也就只是放出了一段绚丽的视频动画而已。只有《忍者外传 龙之剑》还算不错，提供了6台的试玩机供玩家体验。另外，TECMO还在怪物农场系列10周年庆典活动上公布了网游版的新作《怪物农场OL》，并且由主要负责人值田将幸担当主持，与玩家们展开了互动问答活动。活动的最后还向持有前不久发售的怪物农场DS的玩家提供了稀有怪物的下载。



# 系列「完结篇」

东京电玩展  
SCOOP  
第1弹

## METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

由梅莉尔率领的新生猎狐犬小队（FOXHOUND）是本作的一大亮点，我们都知真正的猎狐犬小队在MGS1代故事完结后就已经被美国政府正式解散。而梅莉尔在1代的故事完结之后，“理论上”来说应该是和Snake一起隐居了，不过她在2代的故事中并没有直接出现。那么这次的新生猎狐犬究竟是由谁带头所组建的呢？个人认为应该是Campbell的可能性最大。毕竟他曾经担任过猎狐犬的指挥官，在这方面经验丰富，既然他能说服Snake再次出动，那么他重建猎狐犬也是很有可能的。 □文/北寺

### 终焉，这是你

1 “M870 Custom”，游戏中出镜率最高的一把手枪。可以更换弹药的不能随时更换子弹，使用起来非常麻烦。



新生的猎狐犬——  
是再续辉煌，抑或黯淡无光。

与五年的沉寂相反，今年小岛秀夫在几次大的游戏展上已经接连公布了《合金装备 系列》4·爱国者之枪的诸多相关情报。而且更加令人激动的就是在这次的东京游戏展上提供了关于本作的试玩。现场的玩家可以亲自体验这款游戏与前几年有明显区别的游戏。在这次展会上，KONAMI又公布了一段新的游戏影像，单从这段影像来看，似乎并没有透露多少新的情报，不过如果仔细观看和推理的话，还是能发现不少有意思的细节之处的。

本系列 合金装备 系列4·爱国者之枪

KONAMI 价格未定 2007年冬

平台

价格

1人

1人

CE

1人

1人

1 上图中可能最吸引老玩家的反而是左侧的猎狐犬，习惯了“潜入式作战”风格的人，看到这个总有想往里钻的冲动。

# 母亲

这次新出现的一名角色就是右边这个小女孩了，她是Sunny，是Olga的女儿。在MGS2代的故事中，Olga正是由女儿Sunny被爱国者们捉走才不得不与其合作，最后惨死。这次Snake成功将Sunny救了出来。



一与之前的作品不同，MGS4中加入了第一人称的主观视点，喜欢FPS的朋友也能适应本作。

# 新生

从目前的情报来看，新生的小队骨干成员主要有四人，梅莉尔和另外三个尚不知其实姓名的角色（一个人，一个墨西哥头，一个墨西哥刀），不过说实话，同为“猎狐犬”的成员，这四个人即便是站在一起也无法给人以前猎狐犬队员们的那种压力，他们能匹敌“美女与野兽”吗？



可爱的小女孩——想快乐成长，却被战火波及。

# 需要面对的最后的一个任务。

# 病毒

FOXIE，这个病毒将在本作的剧情中占有相当重要的地位。在MGS1中美国政府正是利用不知情的Solid Snake携带着第一代FOXIE病毒的部队造成了毁灭性打击。没想到时隔十四年，FOXIE再度笼罩而来。



透明化的战场……即便是英雄，都将无处可藏。

在这次新公布的影像中有一个小片段非常有趣，就是Snake和一个猎狐犬新兵对峙的情形。虽然不明白应该向梅莉尔管理的猎狐犬士兵为何会对自己人举枪相向，不过这个名称“已经当了十年兵”的家伙还真对得起Snake给他的“新兵”称号，被轻松骗过并缴械之后，最后落得个极为恶感的下场……这个角色总让人想起系列的标准恶搞人杰Jimmy，看来这次也无法幸免。



# GT GRAN TURISMO 5 Prologue

纵观当今的赛车系列，GT是绝对的头号作品。无论销量还是制作水准，都不是同类作品可以比的。特别是这种在正统作品推出之前先发行“序章”的做法，估计别的游戏根本都不敢想。而索尼当然也把这个游戏当成PS3的救命稻草之一，于是《GT赛车5 序章》本次在东京电玩展上进行了大规模展出，制作人在场内一些也亲临现场讲解。

## 领跑赛车潮流，不断追求新高度。

本作的网络联机可支持16人游戏，而且画面也始终保持在1080p和每秒60帧的水平。另外，新增的车为视角也是一大看点。除此之外，玩家通过“竞速选项”可以选择标准和专家两种模拟比赛方式。在心往的GT系列中，普通玩家经常会抱怨“驾驶汽车太难”，而核心玩家则会认为“拟真度太难真实的比赛”。这也是对两类玩家应该实现的强化系统。在画面上，虽然同是PS3主机上的《GT赛车》系列，《GT5》比起《GT HD》来说，画面依然有很大强化。车内视点也会随着转向加速，实现阳光和阴影的自然变化。山内先生拿《GT4》来举例道：“对于《GT4》的开场动画，在PS3平台上的即时画面就可以达到那种效果。”借助强劲的机能，游戏中可以同时比赛的车辆达到16辆，竞速画面变得非常具有魄力。CPU的运算将均摊在全新的AI上，赛车的运行感觉将会超过以往的系列作品。



# 倒计时!



微软的Xbox360一直在努力构筑自己的游戏网络优势，而索尼的PS3既然已经落后了一步，那么在今后的游戏中自然也要争取尽快赶上。于是，本作中便有一些相关的新设定，例如通过网络将出现新赛车的“修理厂”。当玩家的比赛用车更改后，相应的比赛用车就会出现“我的主页”背景中。玩家可以通过各种搭配，享受自由组合的乐趣。“修理厂”中还有“网络赛车经销商”选项出现。这里除了拥有更新的赛车和新闻外，厂家最新推出的赛车也很可能在“网络赛车经销商”中发售。



本刊谨此 GT赛车5 序章  
SCE 4980日元  
赛车竞速 蓝光 日版

12月13日  
1.4人 正片 4980日元

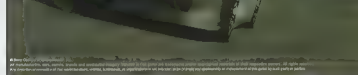


## 虚拟世界的逐步现实化， 将推出赛事转播服务。

除了游戏本身，这次官方还公开了GT TV的在线服务。该服务即是观看世界上与赛车相关的各种影像和节目。目前可观看的节目有10个，之后还会有更多的影像和节目增加。在演示中，山内先生选了其中一个“Best MOTORing”，然后画面便立刻切换到该节目上。之后在反复切换播放时，几乎没有任何延迟。山内先生说：“有时候半夜非常想看赛车直播，可是看不到。即使是收费台播出的赛车直播也非常有限。”身为爱车一族的山内先生认为，也许“GT TV”可以解决爱车族的难题。

“如果前作的赛车可以同道具车形象的逼真程度，那么本作便是最真的程度了。”

“贵道求真”的GT系列如今基本已经到了赛车爱好者们的巅峰。



## 拉近与现实的距离 迈向虚拟的真实

“从画面上我们可以很容易发现，本作的赛场竞技阵容明显扩大了很多。”

“因为注重对真实的再现，可能部分玩家觉得其中缺乏激情，但其实是真正体会到‘自然点戏’的精华所在。那么正是那种真实的感受最为吸引人、最让人感动。”



## 打造跑车的浪漫之旅， 完成赛车迷们的飞翔梦想！

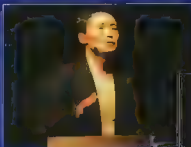
“GT赛车5 标准”公布至今，大大小小的发布活动也有不少了。相信很多玩家早就等不及想要真正体验这款游戏了。根据官方公布的消息来看，本作的进化之处很多，但就它“库兹”的身价来说，看来官方对目前的改进仍然不太满足。

# 全新GT赛车即将发动——

## GT CHECK! SCEJ举办“GT5演示会” 制作人公开部分游戏制作构想

为了表示对本作的重视，SCEJ特别于周末在秋叶原举办了“GT5演示会”。不过此次演示会只邀请了少数嘉宾。

在演示中，索尼首先播放了《GT赛车5》的宣传片，宣传片在介绍游戏特性时，此次演示由Polyphony公司总裁山内一真先生亲自解说。山内先生首先介绍了作品的开发背景和开发形式。然后他展示了游戏在PS3上的网络连接模式，并进行了实时的游戏体验。通过详细的解说，玩家对本作有了一定的了解。而因为游戏本身的精彩，观众们对游戏的期待也更高了。这次演示会除了提供新车试玩，还准备了各种周边商品。山内先生表示，新游戏的开发难度非常大，需要很多GT系列的玩家都感到非常满意此次演示的相关



方面。一般玩家在购车的时间，山内先生会为大家介绍包括产品使用、网络连接、新功能、新游戏模式等在内的内容。他又介绍了新的《GT赛车5》画面，可以进化到什么地步。其中最让人期待的是网络服务方面。山内先生在最后总结道：“网络修理厂、网络视频和新闻这

——山内一真在演示会上显得非常兴奋，似乎每一个改进都不只是仅仅让玩家觉得感动，而制作人更是觉得欣喜无比。



些内容都是我们全新的尝试。通过网络你们可以找到所有和赛车有关的消息和新闻。总之，这将是你们一直期待的那次世代《GT赛车》。”



# 绝杀！

然而，在“9·11”事件发生后，本市场上迅速出现了一种“自救”现象，自然有所行动。力图扭转这种不利的局面，推出更多符合亚洲人口味的、真正义利的“超低价”产品，成为战略中的重中之重。在九月十一日召开的新闻发布会上，微软就宣布“微软亚洲”计划，发布会上，微软就宣布“微软亚洲”计划，发布会上，微软就宣布“微软亚洲”计划。



如同飞翔的鸟一般在弹指之中穿梭，用凌厉的攻击夺去对手的生命，漫天喷洒的血花，无不象征着他的强大力量，如此震撼淋漓的动作游戏，让人欲罢不能。

加上原汁原味的真快子

绝世无双战斗快感，  
超越一切的最强作！



# NINJA

本+译名 忍者外传2

TECMO

价格未定

发售日期:



力。

DVD-ROM

白版

18

己生 己生

实际上,在此次发布会之前,《黑客帝国》剧组发布声明称,他们不会将影片搬上网络。在九月十一日,日本最大的门户网站上曾开设了一个关于《黑客帝国》的网页,但很快就被删除了。果然这个网页很快又被关闭,但是因开干被删版的玩家们,纷纷将影片上传到网络上。《黑客帝国》被非法上传到网络上的消息,很快传到了索尼向版权和Renaissance影业,均遭到了“黑客帝国”的反击。索尼向版权和Renaissance影业,均遭到了“黑客帝国”的反击。

他》便正式曝光，要于此前的“陈佩斯到美国参加国际喜剧节”的传闻不无关系。据北京电视台工作人员透露，陈佩斯、张健曾出了页面，还是刘佩琦之流玩弄胃口的手段，怪不得有人看后正色曰：“陈佩斯又搞什么花边新闻的小动作。”《陈佩斯自传》的出版，陈佩斯称其为日本城里的朋友的一关为观众做演示，但由所这恰恰是滑稽图片中所出现的那一幕，所以剧情时改变了主题，被修改了。另外

◎ 张艺谋

来且阴影之中的战士



# 忍者一族世代守护的力量

忍者龙剑传说  
在这个世界复活

# 鏖战

游戏中角色的建模精细，无可挑剔的程度，几乎让人无法分辨实际游戏与CG画面的区别。

造型各异、威力非凡的敌人角色也为游戏增色不少，将加比那的魔神打倒在地，才能继续享受接下来的战斗。

# 无双!

临兵斗者，皆阵列在前!

## 火爆刺激、血脉贲张， 让你感受最为痛快淋漓的暴力美感!

在本作中，主角不仅可以斩下敌人的首级，更可以切断他们的四肢，甚至断斩！对杀戮场面的刻画效果可以说是有过之而无不及。无论是血流飞溅的效果，还是喷涌在地面残留的血迹，都比你前作更加真

实。随着激烈的搏斗，主角手中的武器也会沾满敌人的鲜血！看着如此惨绝人寰的画面，同时操纵着主角在寂静的黑暗中穿梭，爽快斩杀，确实会让你感到无比兴奋啊！没错，这就是你期待已久的游戏。

虽然目前试玩版的开发程度并不高，一些特效尚未加入，但《忍者外传2》的画面素质已足以让人发出惊呼：绚烂的光影令人叫绝。

龙刀是游戏中目前所看到的最具威力的武器，不但威力强大，而且在战斗中也能显得游刃有余。

# 将在此完全进发!

## “超越其他一切ACT”， 《忍者外传2》王者宣言

凭借《死或生》系列和《忍者外传》两大拳头产品，Team NINJA成为了Xbox系主机平台上最为成功的日本第三方厂商。此次公布的《忍者外传2》不但由Xbox360独占发售，而且微软方面会直接负责发行工作，其所受到的重视程度可见一斑。在本次发布会上，个性张扬的坂垣仍然保持了自己一贯的作风，他极为自信地说道：“我们的目标就是创造世界上最优秀的动作游戏——就像《死或生》是世界上最棒的格斗游戏一样，在《忍者外传2》中我们同样会做到这一点。”坂垣还表示：“在制作初代《忍者外传》的时候我们用尽了Xbox所有的机能，发挥了它的全部潜力，但仍然有十几种效果无法在这台主机上实现。现在，凭借Xbox360的次世代机能，我们将把所有这些卓越的效果呈现在大家眼前。”最后，坂垣说道：“请在世界上最强大的主机Xbox360上享受世界上最好的动作游戏《忍者外传2》吧！”

接下来坂垣将亲自为观众们演示这款游戏试玩版

更是让玩家们激动不已。在这个试玩版中，出现了8个关卡的选项，选择关卡后，



其中的“水之部族”为突袭进行展示，尽管试玩版的完成度还不高，人物阴影等效果还没有添加进去，但毫无违和感画面素质早已远远超越了上一代主机。比起PS3版的《忍者外传2》也有很大提升。游戏中角色的建模极为精细，直通CG动画水准，画面帧数也十分稳定流畅，无论是主角还是敌人的行为动作都一如既往地真实。打斗具有强烈的力量感和逼人的魄力。可以看出，主角龙在这一作中可以使用的武器种类更加丰富，招式系统也有了较大的变化，最令人震撼的是游戏中对于血腥场面的表现大幅度提升，不但继承了上一代“斩首”的动作，更可以利用各种兵器将敌人肢解！喷射的血液更是显得极为逼真。让人大呼过瘾的同时不由得也得暗自担心本作会落到什么样的年龄分级呢？看起来，Team NINJA是存心要跟PS系平台的《战神》系列较劲一番了！



上天地间，疾速如风的忍者，让人感受到无比的刺激。

名字之前，所有有的敌人都会在你面前倒下。





在17世纪的舞台上传说再度苏醒，  
花街柳巷担任护花使者的祇园之龙。

江户热血时代剧，  
尽显极道之魂！！

# 龍が如く KENZAN!

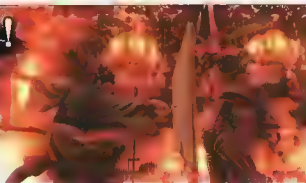
本次东京电玩展，《龙如见参》没有试玩展出，但仍日是世嘉最受喜爱的游戏，可见日本玩家对此游戏的喜爱。

□文責/龙马

本刊译名 龙如见参

SEGA 7960日元  
BD-ROM 日章

2008年春  
1人 12亿卡容量决定



・世嘉的打击感故事相与机口，有 种老拳  
我肉即感，还可 以使用身体各种物件为武  
器进行攻击，不知本作是否 已经利用了，并  
以 物 来 充 满 的 游 戏 能 当 数 成 上 万 了。

## 樱花烂漫的



# “武士之魂” 或许就是不断挑战的决心。



为什么选择历史题材？为什么是宫本武藏？为什么在PS3上推出？面对这些玩家关注的问题，龙如系列的创始人名越稔洋表达了他的想法。

名越先生现任世嘉、NE软件研究开发部、R&D创作团队的执行人。对于自己的热爱游戏，名越先生始终认为只有不断挑战新事物才能迎合现代玩家的口味。

## 证明桐生一马的潜力

——所有人都对此次故事阵容的变更感到惊讶，为什么游戏的舞台会搬到古代呢？

名越稔洋：以下简称名越。■从制作的诞生说起，首先是希望能够向新的《龙如2》的玩家负责。还有，第二作已经让人有“拖累了”的感觉，为了保证《龙如》系列的品质，我们才决定应该这么做的。另外，为了表现出故事诞生的“潜力”，一开始我们就决定在PS3上制作。其实，在第二作发售后我就想到了一个新的想法，那时应该是第一作发售后的第一年。我们当然希望制作出优秀的作品，最好同时还能在一个恰当的时机发售。因为这个原因，所以我不希望第三作被拖延很长时间。尽管

系列已经被确认结束了，但是我们还没有仔细考虑过“龙”这个名字的由来，所以仍然使用桐生一马作为主人公。我们反复讨论的最后，“不可以把桐生放到任何地方吗”。这样，我们开始以过去和未来作为思路。也就是那时，我开始考虑，希望可以证明桐生一马天生的潜力”。当考虑到把桐生放到江户时代的时候，我忽然产生了意外的想法

——桐生一马之介这个名字，个人感觉还真的很有那个时代

名越■提到江户时代就已经很有意思了，但是总感觉还有其它想要表达的东西。在那个时候，联系起日本人耳熟能详的古代传说不好吗？宫本武藏的丰容就这样诞生了。关于宫本武藏的说法有很多，这个版本是桐生自己创造的。

故事在两个不同人物之间交错  
这种想法，在最初策划的时候是只在一  
个人物身上发生的事情吗？

名越■是的。桐生一马之介是为了钱什么都可以干，每天都无所事事的角色。可是，真正的身份是大家熟悉的剑豪，宫本武藏。这两个主人公在故事情绪和游戏过场里分别出现。在两人形成对比的生活中，玩家可以感受到两人的共同点。我想，随着故事深入的发展，玩家可以越来越体会到故事的精髓。我们把故事的舞台放在江户，因为在武藏生活的年代是真实存在的地方。根据故事情节，我们会让一切如同流水一样自然地表达出来。砍除了代表红红区的意义外，在我们看来也是一个每天都会举办节日的地方。没有想到，我们会向之前所有游戏里面的“江户印象”发起挑战。包括剧情情节和小游戏，这些都是之前系列中没有提到过的地方，也算是向前作发起挑战吧。除了双面的主人公外，我们还把地图和京都分成两个区域，让玩家无论是游戏还是了解故事情节都是一目了然。可以说是同时包含了游戏性和戏剧性的作品。

## 以背负宿命的姿态发展

——既然变成历史题材，那么其中一定增加了很多新内容吧？

名越■有很多参考前作而得到的新内容，我们认为最重要的一切都要符合当时的历史原型。本作里面提供了自由移动的视点，这样玩家一定会非常想要观察周遭的一切事物，所以也会尽量保持古代的那种味道。实际上，增加内容不是非常重要，我们认为必须要把游戏里面的小游戏作好。所以，即使本作失败了，也不会因为增加了过多的内容而导致的。笑。游戏的重点是冒险，我认为我们制作的已经非常好玩了。

（笑）游戏里面也有带刀の設定，会增加刺激的动作成分吗？

名越■在系列前作的基础上增加兵力设定，这只是为了突出游戏的代入感。在江户里面不允许带

刀，这和前作相同。一旦发生了战斗，角色就可以进入战斗画面。本来，系列的特征就是严肃和搞笑共存，在这个部分玩家更可以感觉到这种表现力。

里面也集合了人景豪情的演出阵容吗？

名越■关于演员演出，本作是系列中最豪华的。有的玩家曾经听说过，希望第一作也能重新配音。能够得到这种评价我们很高兴，不过真的那么制作，我们就可以受不了了。第一作里面的话太多了。

（笑）大家的配音都非常真实啊！

名越■本作里面除了声音，玩家还能看到特别的配音演员的脸。游戏结束后，两将玩家到配音现场去，这次都可以满足了。寺岛先生还说，“如果要在镜头的话，我就免了。”笑。在本作里面玩家将会看到无法在电影电视画面格推出的豪华演出。

——小游戏的内容丰富吗？

名越■游戏种类差不多都和格斗工作有关，这样放在江户时代也不会产生很大的错觉。其中还有一个，在我好不容易的劝说下，最后才被认定制作了出来。具体的情况我还没法透露，认为这是前作里面没有的乐趣，玩家可以好好期待。物品收集内容我们当然没有放弃，《龙如》系列的内容没有一个减少。本作没有在标题上增加“3”的字样，同时也不是外传性质作品，但它确实是系列的最新作品。本作将会超越《龙如2》。我们会在以后，陆续公开关于本作的最新内容。

——还有，本作的故事情节也是系列最有趣的吗？

名越■根据游戏目前的完成度，故事情节完全是面向成人玩家，而没有同时面向多重玩家。和前作“宿命生存”的主题不同，本作将会以“在野猫的刀光剑影中发现人生的精神”。我们不只传达出以前日本人的那种精神或者武士的精神外，还想要表达出那种对“道”，对真理矢志不渝的信仰。特别是那种敢于对抗宿命，不断突破前方困境的我们。我们会到这种感情时，一定可以感受到和武藏一样的快乐。

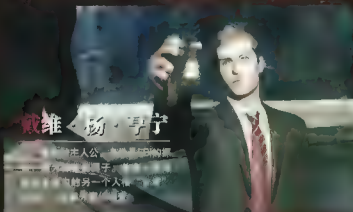




东京电玩展  
**SCOOP**  
第5种



# RAINY WOODS



就维·场·亨宁

本作主人公，一名35岁的男子，在小镇上发生的一系列事件，调查真相，揭开另一个人的秘密。

## 惨剧在乡村小镇中发生

本作故事所发生的舞台“雨林镇”，以常见的美国乡村小镇作为模板。玩家可以在此8公里见方的土地上自由探索，与小镇的居民进行交流，展开对事件的调查工作。雨林镇虽然规模很小，但是城镇、餐

厅等设施一应俱全，而小镇上的居民也性格各异，有着各自的行为方式。镇上的一切都是实时进行的，随着时间的推移，小镇上的景色以及居民的行动都会发生变化。主人公也会产生饥饿、困倦等感觉。



在游戏中需要玩家搜集来自各方面的资料，并从中仔细推敲出案件的真相。

微乱的头路  
引出重重悬念



主人公发现从被杀者的尸体上得到一些有价值的线索。随着他的调查深入，案件也在逐渐浮出水面。

由Marvelous开发制作的这款《雨林》是一部推理冒险游戏。玩家将扮演一位FBI探员，对名为“雨林”的小镇上发生的离奇杀人事件展开调查。并且揭开镇上所流传的杀人狂魔传说背后的真相。本作将灵活运用硬件的最高性能，展示山间溪流、森林气候的变化，塑造一个具有真实风貌的乡村小镇。游戏中将会出现一些神秘的怪物，以及其它不应该存在于世界上的“东西”，而主人公自己身上也藏有不为人知的秘密。本作将推出PS3和XBOX360两个版本，为玩家带来全新的惊悚体验！ □文/荷紫

艾米莉·怀亚特

雨林镇，一个富有的，26岁，对案件任性的。很多人都被她的优雅的外貌和完美的制服所吸引，而忽略了她的工作能力。



游戏名称	价格	发售日期
Marvelous	价格未定	2008年预定
平台	PS3/XBOX360	1人

“雨林”是美国西北部一个人口不足150人的偏僻小镇。在一个下雨蒙蒙的清晨，在镇外森林的小屋里，发生了一具散落在十字架上的尸体。死者是一个名叫安娜·德雷格的年轻女子。几天之后，一个男子到访小镇，他名叫威廉，他是负责调查此次案件的FBI探员。威廉能否解开案件的真相呢？



美丽而残酷的离奇案件，  
令你深深陷入不能自拔……

# 争奇斗艳游戏展群星璀璨， 星海传说一举三连发——

9月的东京游戏展真是热闹非凡，各大厂商各显神通，拼命吆喝自家的东西好，作为日本屈指可数的软件巨鳄SQUARE ENIX也没闲着，一举公布了许多让人震惊的大作，其中一口气展出的三部《星海传说》作品更是一个大手笔。

Square Enix公司在8月20日召开的东京游戏展2007中将最新杰作《星海传说4》首次公开亮相，同时，两款《星海传说》系列的PSP移植作品《星海传说 初次启程》和《星海传说 二次进化》也在展会中展出，其中《星海传说 初次启程》提供现场试玩，而《星海传说 二次进化》则与《星海传说4》一同只展出了游戏影像。



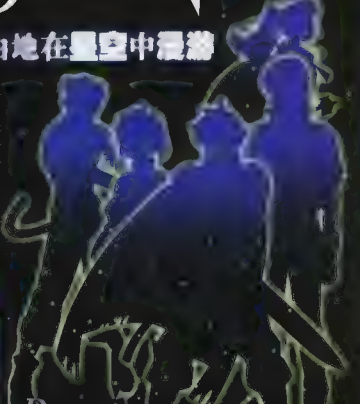
配音、声优阵容空前强大，配音、声优阵容空前强大。

## STAR OCEAN

东京电玩展  
SCOOP  
展6-7日

驾驶宇宙飞船自由地在星空中漫游

《星海传说》系列的正续续作《星海传说4》目前开发工作有条不紊，十分顺利，将会在不久之后发售，现阶段游戏的故事以及时代设定已经完成，《星海传说》系列中的角色们将会在本作中登场。在《星海传说4》中，玩家可以驾驶自己的宇宙飞船在宇宙中航行，这是一直以来制作人们想在《星海传说》系列中实现的重要之一，玩家可以自由的决定将船在哪个星球并进行冒险，而不会像之前系列作品中那样具有强制性，游戏中甚至还有宇宙船之间的宇宙大战，《星海传说4》将承袭《星海传说3》的战斗系统，并增加了全新的要素，因此玩家在实战游戏中将会感觉到有极大差别，战斗中同时参加战斗我方角色将足4人，比《星海传说3》多一人。



### Departure And Evolution

故人再度归来，  
熟悉的音容笑貌。

《星海传说 初次启程》(First Departure) 是SFC名作《星海传说》第一作的重制版，此次重制将会对游戏画面进行重新制作，使本作采用与《星海传说2》类似的2D和3D相结合的游戏画面，同时还将在游戏中增加全新剧情和角色，《星海传说2 二次进化》则是PS平台的重制版，重制版将会在原来就大受欢迎的角色设计上更加精益求精，并增添新的

操作的新要素，游戏将全面重制，邀请知名声优为角色配音，另外，两款重制版都将邀请著名的动作工作室Production I.G.制作全新的动画，《星海传说 初次启程》起步就很不同寻常，在SFC时代作成了48M大容量游戏，而二作的进化在角色上更加明显，采用了“双主角系统”，你可以从两个主角中做出你最喜欢的主角来玩游戏。

↑在PSP的复刻版中画面大幅进化，特别是SRG上的第一作，角色还原度几乎完全复刻到原作。

在《星海传说》的第二代可以自由选择主角，从多角度更加深入地了解整个故事的来龙去脉。

在PSP上重获新生，  
以宇宙为舞台的歌剧。

PSP的重制版在音乐与影像上有了长足的进步。游戏中的主题曲为《心》，由4人组合“没有耳朵的兔子”演唱。游戏中的主题曲是来自于4人女子组合“没有耳朵的兔子”演唱的《起点》。音乐与作品的表现也是“没有耳朵的兔子”组合的知名动画制作公司Production I.G进行制作的。

# 发生在星海的壮丽史诗。



# 里程碑的第一弹再度重生，STORY 微瑕的碧玉终成完美

在96年SPC的末期一款以宇宙为舞台的RPG大作诞生了，它就是开天辟地的第一作《星海传说 初次启程》。以过大的剧情与崭新的系统吸引了无数玩家。玩家在战斗中可以说有无尽的纵横驰骋，战斗的动作性对当时的RPG来说是相当高的，其中还有一个特色的“道具创造”系统，购入相应的技能就能做出各种各样的道具，做出的道具与主人公拥有的技能属性有关，游戏的攻略流程因而变得别具一格。《星海传说 初次启程》作为出色的第一作，要求复刻的呼声一直很高，没想到Square Enix不战则已，一下子新的旧的一起上三座大寨，因为《星海传说 初次启程》是十

多年前的作品了，因此在PSP上的复刻版算是变化最大的一款，此次移植将会对游戏画面进行完全重新制作，使本作采用与《星海传说2》类似的2D和3D相结合的游戏画面，同时还将游戏中增加全新剧情和角色。在剧情表现上将采用在海外闻名的动画制作公司Production IG制作的过场动画，角色形象设计也将会由该公司进行重新制作。利用新时代掌机PSP的机能，十年前没能展现出来的华丽场景与宏大剧情将完美再现使我们重温当初的感动。

——半亩历346年，在米欧大陆规模扩大的感觉是洛克。在姆亚大陆的南方，有一个叫克拉特斯的小村庄。村里面的年青人自发地组成警卫团保卫村庄，过着和平宁静的生活。警卫团的成员拉迪、米利、多恩一天天地过着无聊的日子。某一天，克拉特斯村庄却遭遇了一件怪事，在村庄的附近，一个活生生的人被石化了，不知是什么原因，大家都束手无策，为了挽救被石化的人们，拉迪、米利、多恩自告奋勇去寻找传说能治疗百病的药草，而那药草生长在梅多克斯山顶，他们的命运即将在那里被改写……

画面语音进化，  
临场感大幅提升



米利·克里特  
Milly Killee

很小的时候就加入了村庄的警卫团，还在修行中的魔术师，擅长使用周而复始的魔法。与青梅竹马的拉迪维维有一些微妙真实的感情。

拉迪与米利的星际冒险将以美丽的画面与动听的声音复苏，在游玩中配合台词，角色重新的表情也会有所不同，即使没有动画，我们也能直观地看出主人公的内心变化。

多恩·马尔托  
Dorn Marto

从小跟随拉迪与米利在警卫团长大，有些角色个性正义感强，虽然多恩对米利没有那么一点爱意，但米利对他也有着那么一点爱意的。

# STAR OCEAN

## First Departure

スクアーク・エンix!

拉迪克斯·菲雷斯  
Ratix Farrance

本作的主人公，父亲是原魔王，因此，已经消失。拉迪维维剑术，虽然剑上带有天赋，性格看似冷酷，实际上是一个热血青年。

Message from  
声优阵容

PSP复刻版相应有诚意，游戏将全语音化，邀请了知名声优为角色配音。米利的声优是生天目仁美，多恩的声优是伊藤静太郎，特别需要指出的是为拉迪维维配音的人气男声优富野真守，代表作品《机动战士高达》中的刹那，《死神》中的夜神月，经典名句是“哦不是孩子，是男”，为了他的加盟，拉迪这个可爱正直的小小伙子会刮下一脸黑泥。



PSP

SQUARE ENIX	价格未定	发售日未定
MD ROM	1.0	1.0

# STORY

# STAR OCEAN

## Second Evolution

スターオーシャン2

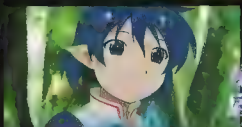
本作的故事发生在第一作十几年之后，主角是前作主角的父亲，年轻轻轻就上银河联邦王位，成为银河帝国国家元首。他有着无上的权力和财富，希望他能和父亲一样，走向高位。但是克劳迪内心深处隐藏着反抗之心，他想做真正的自己。在一次去米落尼星完成星舰探索任务的时候，意想不到的事情发生了。克劳迪发现了一个来历不明的物体，在瞬间，不可思议地他被传送到了另一个地方，碰到了一个陌生的女孩……

Square Enix在东京电玩展上专门设置了播放影像的剧场，吸引很多到场的观众驻足观看，除了《王国之心》等新作影像，还展出了《星海传说2：二次进化》与《星海传说

4》的游戏影像，虽然不能像《星海传说 初次启程》那样有实际试玩体验，但通过影像我们发现psp重制版的《星海传说2：二次进化》画质非常优秀。

### 瞬间斗转星移 一切宛如梦境

还没回过神来，就被传送到了一个完全陌生的地方（克劳迪金库的传送门道呢）



——虽然不知道自己为什么会出现在这里，克劳迪却开始思考，为什么自己会出现在这里。

森林中，宿命的相遇。

## 浩瀚银河隐藏着无数传说 无尽星空谱写华美乐章……

在东京电玩展2007上人们对Square Enix展出的《星海传说2》的PSP重制版表现出极大的兴趣。毫无疑问我们有理由对《星海传说2》的复刻抱以特别的期望。因为《星海传说2》是系列最受欢迎的一款，可以说是系列最巅峰之作。《星海传说2：二次进化》发售于98年，对应平台是当时和日中天的PS。在《星海传说》突破性的画面表现之后，作为开发商的Tri-Ace随即受到了BNA的重用。因此在续作的开发中，Tri-Ace得到了更多的费用预算和人力资源。由于前作遭到NAMCO侵权的抗议，《星海传说2

二次进化》在系统上有很大的改变，最为明显的就是引入了他的“Private Action System”。通过该系统玩家可以一定程度上控制所有队员之间的关系？这在当时可是一个很有创意的系统。与以往RPG中队员间关系完全由情节安排有很大不同。另外本作多达80种的结局可能性更是令其游玩乐趣显著提升。制作方便脱离“传说”框架的做法无疑十分成功。该作的总体评价大大超越了前作。当时日本著名游戏杂志对本作的评价也相当之高。本作销量虽然并没有突破百万，但是其三倍于前作的销量（75万）已经足以证明Tri-Ace的胆识了。对于原本就十分优秀的作品，制作者表示将精益求精在PSP上再就辉煌。

星海传说  
Crest Library

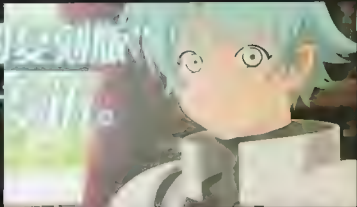
从最开始的银河帝国罗尼，从最初小小星球上建立了银河联邦的士官，从小他就被家人寄予厚望，但他相信自己的努力，将真正的实力证明给自己。

星海传说  
Crest Library

曾经在美开花的蓝色神秘色彩，在1995年，虽然外表看似女孩设计，但内心却拥有着不可思议的智慧和勇气，却不知道自己从何而来又去向何方。

PSP	译名	平台	价格	发售日
SQUARE ENIX	“价格未定”	发售日未定		
MD ROM	日版	1人	2111-11-11	

# 要制作令人感动的复制品 星海系列代表人物



## 复制品的心血

——请给我们介绍一下新追加的动画影像。

加藤：以前我们在PSP推出的复制作品由于追加了CG影像而大受好评，所以我们也想在本次《星海传说4》的复制中加入影像的表现力，从而深化剧情的演绎。我们曾在使用CG好还是动画的画面上犹豫过，最终我们觉得动画的方式与《星海传说》结合更符合游戏的风格。

——收录的动画占到一个怎样的比例呢？  
山岸：比起以前我们在PSP上复制的作品都多。很多地方我们都用动画来表现。加藤：第一作由于平台是SFC，所以基本没有游戏过场，在这一点看来很有发挥的空间。我们把玩家很想亲眼目睹的剧情都用动画制作出来。《星海传说2》本来是有CG影像的，我们还是加入了动画过场。这样一来游戏剧情影像的分量就明显增大了。

小島：（以下简称小島）■根据不同的事件将游戏角色的内心世界完美表达出来，注入强烈的感情，这一点上动画影像可是帮了大忙了。  
山岸：2头身的角色在画面上下限很广，动作、演出效果非常独特。

——动画影像确实很讨好喜欢动画的玩家啊。

加藤：我们在画面表现上自信，在《星海传说1》里面，主人公不是有条尾巴吗？我们通过尾巴的摆动来表现出主人公的感情，诸如如此的细节还有很多，这在《星海传说2》里面，我们为主要的角色都准备了一段影像来表现其性格特点。

山岸：在我们的复制版中还会出现新的角色，请期待他们的表现。

——关于音乐方面，你最初是怎样那位音乐家作作品的？

山岸：为了和角色的印象融合，我们这次起用了新人、歌曲和乐器都是，我们想要突出《星海传说》的特色，创作

了独特风格的交响曲。

加藤：刚开始我们在做片头影像时，还想着在片头动画中加入歌曲是不是有必要这个问题，后来我们决定在《星海传说1》中使用男声演唱。在《星海传说2》中使用女声演唱，这样才更符合作品的氛围。接下来就是考虑音乐人的选择了；我们起用了年青的乐队“SCANDAL”。山岸：比起《星海传说1》，《星海传说2》的主人公普遍要年轻一些，那么我们也《星海传说2》的音乐就更应该朝气蓬勃，有一种积极向上的感觉。成员在15岁左右的SCANDAL乐队无疑是最佳的选择。

——具体说来，SCANDAL用什么样的音乐呢？

山岸：《星海传说1》的音乐呢，有一种热烈的飞翔的感觉。相反《星海传说2》就非常情绪化了，像电视剧一样音乐就是很沉重，取得我们《星海传说1》着重体现出绝不放弃的一种意志。那么《星海传说2》的歌词我们重新塑造战略和冒险的关系。

## 《星海传说1》开发历程

——刚才谈到了开发中的《星海传说1》，那么发售日是什么时候？

小島：我们目前是在下个月的将来发售了（笑），正式的发售日期还要等一段时期才能公布。

——把《星海传说1》与《星海传说2》通关之后，迫不及待地想玩《星海传说4》的玩家我想会有很多吧。

小島：确实啊，那个时候，有关《星海传说4》的各种各样的情报也就日见明朗了。

——软件的开发平台已经决定了吗？

小島：目前来说，不过试玩就会有些累了。我们的首选是能够美丽逼真画面的硬件平台。

——开发软件具体进行到什么时候了呢？

小島：开发工作正顺利进行，目前，战斗部分也可以实际操作了，但剧情部分还有很多工作等着我们。

——故事的内容已经定下了吗？

小島：是的，剧情方面已基本完成了，——我们也关心时代的设定。

山岸：这还暂时不能谈，东京游戏展上我们会为大家准备的，到时候大家就明白了。

——和以前的作品有联系吗？

小島：当然，还会有系列相关的角色与种族登场，世界观还是基本相同的，请大家放心。



## 星海传说与复制品

——《星海传说4》中山岸的出场给人的印象相当深刻，那么《星海传说4》会比系列作SFC色彩还浓烈吗？

小島：虽然到现在为止，我们都说“星海”，但实际上“星海”的感觉却不是那么强烈啊（笑）。但在《星海传说4》中我们可以做自己的宇宙飞船到宇宙自由航行。这是新作坚持要实现的一大要素。从这个角度看，SFC色彩是加藤了不少，但游戏幻想的成分并没有因此减轻，期待我们为大家带来的平衡的星海世界。

——在游戏中我们可以驾驶宇宙飞船到一个星球降落，并在那里探险吗？

小島：差不多是这样，以前的系列作都是由于飞船坠海之类的原来到达那个星球探险，但这次玩家可以任意已经，想息自由掌控天空。

——主人公乘坐的飞船看起来好像很豪华一样的东西……

山岸：嗯，那可不是战斗舰，确切地说更像是巡逻舰，乍一看也像是战斗舰，其实是一只很大的宇宙飞船。

——好了，今天谢谢各位的解说，期待《星海传说》系列更加灿烂。

山岸：谢谢广大玩家的支持，我们会努力推出更好的游戏来回报大家。

这次2007东京电玩展上SQUARE ENIX的著名RPG系列《星海传说》集体爆发气势磅礴。为了让玩家对PSP上的复制版与《星海传说4》有个更深刻的了解，我们专访了开发阵容的三位重要负责人。

## 复制经过与平台选定

——请介绍一下《星海传说》系列复刻的过程。

山岸：（以下简称山岸）■首先，系列的第一作是在SFC平台的末期发售的，很久以前就有要求复刻的呼声，我自己也想用现在的技术重现《星海传说》的世界，所以就企划了这次的复刻。

——系列第一作是98年发售的，直到现在才能复刻版，有什么特别的理由吗？  
山岸：并不是我们海外的不推出复刻版，我们也是想在登陆欧美平台的选择上犹豫过，当初《星海传说3》发售时，就有很多意见希望复刻第一作。如果和SFC平台上一模一样的话，很快就可以完成复刻，但是我们想要做出让玩家感动的诚意之作，我们曾想在PS2上推出，只是画面上的3D问题就是个问题。做出太多改变的话也许就不像《星海传说》的风格了，考虑再三后我们决定在PSP上推出，这是一个理想的平台。

加藤：（以下简称加藤）■项目确定以后，我们发现有很多机会将以前的作品重新作《星海传说4》完美地连接起来。

山岸：■实际上，这次的項目确立之前，《星海传说4》的制作就已经开始



了。所以我想把第一作与第二作完美移植，考虑到容量和表现力我们选择了PSP。《星海传说4》壮大的故事需要表现力的掌机，而且以前我们也有在PSP上复刻作品的经验。

——《星海传说1》是完美的复刻版吗？  
山岸：我们修改了跟SFC上一些不合理的设定，这是一个完美的复制作品，请放心。

## 新主角登场

——关于音乐方面，你最初是怎样那位音乐家作作品的？  
山岸：为了和角色的印象融合，我们这次起用了新人、歌曲和乐器都是，我们想要突出《星海传说》的特色，创作

PSP复制版实现完美移植；  
系列最新作再续星海奇迹。





《凉宫春日的忧郁》是由日本京都动画公司制作，于2006年4月到7月在日本上映的动画番剧。这部改编自同名轻小说的动画以“日常中的非日常”的动画以“平常中充满个性的角色，高水准的作画，以及制作方在细节表现上的执着追求”掀起了极大的热潮。动画上映一年后，“凉宫热”依旧没有散去，厂商们开始将改编作品搬上各类游戏主机。《凉宫春日的约定》就是这部动画“相关游戏”之一。□文/屠子



### 在日常中展开的旅程



## 前所未见的表情系统



张松献图


春日，你究竟  
在心中盼望着什么

# 涼宮ハルヒの約束

[illegible]

为保持原作的气氛，本作实现了全程语音，动画原班声优将在本作中再度登场。同时，制作方对本作的音乐制作非常重视，东京游戏展期间，厂方已经公布了一首由暮日的声优平野绫演唱的全新主题曲《在世界传说的梦中》。



<b>PSP</b>	本名 京京春日的约束			
	NBG1	5040 元	2007年12月20日	
A/G	JMD	日版	1人	乙方可密未定

# INFINITE UNDISCOVERY™

インフィニット アンディスカバリー



在2006年的东京电玩展上，微软公布了一款由微软游戏工作室与Tri-Ace合作开发的RPG新作：《无尽未知》。时隔一年，这款作品再次亮相，而令人稍感意外的是，SQUARE・ENIX现在也参与了开发工作。强强联手，使得玩家们对本作有了更高的期待值。现在就让我们一起来了解一下本作的故事背景以及其它要素吧！「文/君来」

AT 原名 无尽未知  
SQUARE・ENIX 价格未定 发售日期未定  
北村角信监修 DVD-ROM 日版 1人 2006年夏予定

在日本游戏市场中，RPG游戏占有举足轻重的地位，因此微软也相当重视Xbox360平台日式RPG的制作。《无尽未知》最初由微软游戏工作室和Tri-Ace联手打造，但由于微软在RPG领域并没有太多经验，于是又邀请了S・E担任出品和发行工作，以对游戏品质做出更强有力的保证。按照制作人的说法，这将是“一款结合了微软的技术力量，Tri-Ace的RPG开发实力以及S・E在RPG领域最成熟”的作品。当然，主要负责开发制作的还是Tri-Ace，凭借他们在《星海传说》系列和《北欧战神传》系列等经典作品中的表现，大家应该对《无尽未知》有足够的信心吧。



## 解开月光消失之谜!!

一本作的类型将是动作角色扮演。角色在大地图中行动和进入战斗场景之间,是采用的无缝缝合方式。

主角在开战时并非“拯救世界的英雄”,但机缘巧合下还是被卷进了冒险。

## 强联手,倾力打造 创造全新概念RPG大作!!



·游戏中的战斗采用即时战斗方式,但动作性还是决定于预先设定的角色的动作。

## 不断变化世界 与周围的一切互动!

大地图上的环境会随着时间变化,而主角在地图上移动并且进入战斗时,也会受到当时周围环境的

Undiscovery是个“自造”出来的词。discovery的含义是发现,而在前面加上一个表示反义“Un-”,岂不就成了掩盖、掩藏的意思了吗?当然这只是厂商的文字游戏,不必太过深究。本作的主题仍然是发现、探索。游戏中会通过特别的方式表现出主人公对声光、气味乃至触摸的反应,并且根据这些元素来发现无尽的秘密。游戏的主人公名叫卡帕,是个不羁的流浪青年。在卡帕所生活的世界有一天月亮忽然失去了光辉。没有了月光的照射,星球上的植物也开始逐渐死亡。当然,这并不是自然的自然现象,而是有人暗地里在盗取月光能量。有环

人自然也就有好人,此时一个英雄挺身而出,与窃取月光的坏蛋展开了战斗,让人意想不到的是,卡帕并非那个英雄,而只是外貌与英雄长得一模一样。而女主角阿诺是英雄的搭档,她偶然遇到了卡帕,并且把卡帕当成了那个英雄。于是,原本与世无争的卡帕也被卷入了故事之中,而他接下来将走上怎样的旅程,就要等待你自己去发现了。

本作采用四人出战的即时战斗方式,玩家可以操纵其中一人,另外三个角色由电脑控制,有些类似《最终幻想12》或者《星海传说3》。看来,这也将是今后RPG的主流战斗方式了。

## 探索自己身上的潜能 完成你独一无二的大冒险!!

·游戏采用的是全新研制的引擎,不但画面更趋近于次世代水准,而且增加了众多互动元素。由于制作者还没有发售太多游戏,所以关于一些细节我们暂时还不能得知。

## 用勇气和智慧 拯救濒死的星球 谱写英雄篇章!!

·可以肯定的是《无尽未知》的战斗系统将会与《星海传说3》等作品有很多类似的地方,同时也有些改进。



# 去感知无尽的神奇世界!!



《灵魂能力IV》是2004年PS3格斗游戏新作中最引人关注的作品之一。《灵魂能力》系列问世于1996年，凭借优秀的画面和动作表现获得了格斗爱好者的注目。这款游戏公布后，画面的进化和角色的配置一直是各方关注的对象。从目前公布的游戏来看，这款作品的表现能力的确达到了次世代机器的水准。下面，我们将继续介绍近期测出的新情报。

口文/萧子

东京游戏展  
SCOOP  
第10期

全新角色，  
加入刀光剑影  
的传奇世界

从漂泊的命运之中挣脱。  
向不受祝福的血统挑战。

Isabella "Ivy"  
Valentine

伊莎贝拉·瓦伦泰因与灵魂(Soul Calibur)系列的联系，使得她得知了自己无法使用灵剑的事实。由于官方提供的理由，艾薇的大部分灵魂都被禁锢，依靠研究成果中的人工灵魂才得以存活下来。为了保住自己不知何时就会消逝的生命，艾薇必须完成保护Soul Edge。

在祖国的旗帜下，  
只有将全部信念投向战场，  
才能完成守护的使命。

Hildegard  
von Krone

希尔达的祖国是一个名为罗德里格的国家，位于欧洲北部。托兰斯·阿克曼是她的国王，德尔夫·罗德里格是王后。希尔达从小就受到西尔瓦，身为公主的希尔达肩负着守护祖国的重任。与东欧的里德相遇后，希尔达下定了决心，在希尔达的战场上，希尔达下定了决心，希尔达下定了决心。

希尔达手持长剑，右手握着一把剑，给人的印象非常深刻，所以这个角色的武器组合表现出的招式值得注意。

SOUL CALIBUR  
IV

灵魂的利刃

# Heishiro Mitsurugi

本作的剧情延续自前作《灵魂能力III》。手持大刀的牌侠浪子扎沙拉梅尔使恶梦复活，邪神的意志又一次出现。由于在骑士重新降临世界，围绕灵剑和邪剑的战斗再次展开。前作中，邪剑的持有者黑骑士在战场上，激战以乔依林里德和尼莎的全力相抗衡，而决战的胜负，则转移到了这一次的魔都。



本作中，邪剑的持有者黑骑士在战场上，激战以乔依林里德和尼莎的全力相抗衡，而决战的胜负，则转移到了这一次的魔都。

在这场激战之后，确定主角已经不是自己刻画的对手的水平，开始寻找自己的下一个战场。可是，邪剑的实力太强了。没有多少对手可以与之抗衡。就在此时，邪剑听到了魔都的魔物与首领邪剑士的传闻。对未知对手感到无尽喜悦的邪剑，当即踏上了旅途。



本作官方目前已经公布了十几名在本作中参战的角色，但更有悬念的角色依然很多，例如返老还童的曾华，立志破开黑暗的曾华与基里尔，以及被邪剑士复活，灵魂被夺走的曾华，仍要面对新的挑战。

# Astaroth

曾被邪剑士利用，曾华子创造出灵魂阿斯托罗特，其身份是创造者。曾华子为了他，由于邪剑士的影响，阿斯托罗特通过邪剑士的灵魂，获得了与邪剑士抗衡的力量，被邪剑士利用，阿斯托罗特为了逃离。

夺取灵魂之力，  
击碎无情的创造者，  
是复仇的唯一途径。

在意志的碰撞中迸出光芒。



强者将化成真正的英雄，  
仿徨千年的邪剑，  
赋予了战士们最明确的使命，  
用鲜血之力消除黑暗。邪剑士，  
然而，邪剑士的黑暗力量没有停止，  
邪剑士的黑暗力量，  
依旧是毁灭性的力量。



本+ 灵魂能力V	价格未定	2009年发售预定
NBG	BD ROM	1.2人

# SILENT HILL 5

サイレントヒル5

东京展展  
SCOOP  
第11期

这是一个具有神秘力量的镇，它的存在从来不为外界所知，而每一个靠近它的人都会被它静静地吞噬。在这里你能见证罪恶，也可能找到救赎。唯一一点可以肯定的是，如果没有选择正确的道路，你将付出自己的生命……

凭借深邃的故事背景以及独具一格的恐怖营造手法，《寂静岭》系列一直被玩家们奉为游戏中的“艺术品”，其剧本水准远远超越了大多数游戏，尤其是对于角色心理的刻画方面更可以说是出类拔萃。它通过游戏中人物命运以及他们内心的矛盾挣扎，紧紧地扣动着玩家的心弦，并且将一个触及人性底层的问题抛给玩家去思索。从某种意义上讲早已超越了“游戏”和“娱乐”的范畴。不过，也正因为如此，《寂静岭》系列的受众面被限制在了一个较为狭小的范围。因此，游戏的销量也很难取得佳绩。在这样的景象之下，Konami坚持推出了这个系列前四部的续作。实属难能可贵。目前，PS平台上的《寂静岭：起源》即将发售，而正传续作《寂静岭5》也已经正式公布，令此系列的爱好者们感到十分欣喜。现在，就让我们一起来看一看本周末电玩展期间关于《寂静岭5》的新情报吧！

## Legacy

不可否认，《寂静岭》系列之所以受到玩家的钟爱，其重要原因之一就是其独特的“寂静岭”的风格。神秘和诡异，以及超自然力量，这些都是《寂静岭》系列中不可或缺的元素。而《寂静岭5》也将继承这一传统，在整体感觉上，《寂静岭5》会更加偏向于一种中世纪的哥特式风格。



不知不晓间，《寂静岭》系列已经推出了四部作品了。今年的E3展会上，KONAMI又公布了将于PS3和XBOX360两大平台发售的最新作《寂静岭5》。新的制作组能否在保留系列风格的基础上取得更大的进步？作为系列中在次世代主机上的第一作，《寂静岭5》能否获得成功？最新公布的情报也许能够帮你解答这些疑问。 □文/柯紫

本作译名	寂静岭5	价格	未定	2008年预定
平台	PS3/XBOX360	人数	1人	1人



# Evolution

不过，比起以往各作，《寂静岭5》在画面表现上有了质的飞跃。

显示，在本作中将会引入全新的天气系统，让玩家在雾天中行动。此外，AI和耐力也会有所提高，怪物战斗时，玩家可以通过观察怪物的动作来判断其是否会对玩家造成致命伤害，还有关于游戏之精神世界的设定。

《寂静岭5》的怪物设计，除了保持以往的恐怖风格外，还加入了一些新的元素，让玩家在战斗中感受到新的挑战。



“每人心中都有一个寂静岭，——它就是你内心罪恶的折射。”

《寂静岭》是寂静岭系列的神秘领域，但它并非实际存在的。它是一个虚幻的世界。在《寂静岭》系列的各代中，对于这个世界与现实的联系，也存在着细微而复杂的联系。不知道《寂静岭5》又将带给我们一个怎样的答案呢？

## Story

《寂静岭5》的主角是詹姆斯·桑德斯，一个被卷入神秘事件的男子。在游戏开始时，詹姆斯是一个被卷入神秘事件的男子。在游戏开始时，詹姆斯是一个被卷入神秘事件的男子。在游戏开始时，詹姆斯是一个被卷入神秘事件的男子。

詹姆斯·桑德斯是一个被卷入神秘事件的男子。在游戏开始时，詹姆斯是一个被卷入神秘事件的男子。在游戏开始时，詹姆斯是一个被卷入神秘事件的男子。

解构人性，震撼心灵，走入寂静岭。

一道道凄惨的惨叫，昏暗的灯光，阴森而恐怖的氛围……在寂静岭之中，危机如影随形。

这是无法逃脱的惩罚，它化身为怪物对你作出裁决。

《寂静岭》系列中的敌人绝不仅仅只有恐怖的外表。相反，这些怪物的造型往往涉及到宗教、人性、伦理等众多神秘的元素，与剧情有着千丝万缕的联系。从最初公布的图片中我们可以看到一些在以往各作中从未见过的怪物，比如那些巨大的、扭曲的、带有宗教色彩的形象。

借助次世代主机的强大机能，让你体验“阳光下的噩梦”。

《寂静岭》系列的主题，一直是关于罪恶、救赎和内心的挣扎。在《寂静岭5》中，玩家将体验到更加深刻的剧情和更加震撼的画面。游戏中的怪物设计也更加多样化，让玩家在战斗中感受到新的挑战。



《寂静岭5》的怪物设计，除了保持以往的恐怖风格外，还加入了一些新的元素，让玩家在战斗中感受到新的挑战。

# NEED FOR SPEED PRO STREET

东京车展  
Scoop  
第12期



本作之新，NFS系列都以独具特色、优美再次的赛车和赛道为卖点。在本作里面，比赛线路将不仅限于特定区域的比赛线路，扩大到了整个世界范围，并且摆脱了黑夜“飞车”的局限。

□女伦马

本作特色：极品飞车、街头狂飙  
电子艺界 价格未定 预定今年发售  
赛车竞速 DVD ROM 日版 人数1人 2人 多人

## 在职业赛道重新开始发动

游戏里面的赛道会出现各个不同国家、不同区域的特征，其中就包括了日本东京的富士山高速公路，美国内华达州的沙漠公路，另外还有德国的超级高速公路，玩家在《街头狂飙》里面将可以模拟真正的赛车手，通过挑战世界各地的赛道和对手，最终成为世界顶级车手。

因为比赛赛道会以世界范围内的赛道作为参考，这样，真实比赛时的情况就会开始向多样化发展。根据已经得到的资料，目前可以确定的比赛形式共有四种，而且每种形式的差别都很大，无论玩家的赛车有多么强劲，有的时候也需要合理搭配才能在比赛中取胜。而且，本作系统的人工智能也变得更聪明，总是喜欢使用两种一样手感和手感差别的玩家将不会再轻易地一场比赛中胜利，而另一场则输得很惨，应付所有赛道的。



本作的赛道将会参考各个国家的公路。

一拨入重角度，方向向重增加摩力，寻找出角度，玩家在作品中不仅可以体会到控制赛车时的操作感，通过赛道两旁的场景也能体会到本作魅力。

全部翻新游戏模式，再次挑战你对速度的认知。

重新回到阳光赛道的感觉如何？在“地下狂飙”之后，本作里面的比赛终于回到白天。



## 来自电子艺界内部的声音 “我们支持360的原因是——”

电子艺界公司（EA）为了继续推进其在日本的Xbox 360大作发行战略，最近已经预定向日本地区发售九款作品，而且就在这些九款作品中，里面包括了数款EA公司的知名大作。作为游戏业界公认的世界最大的软件制作供应商，为什么现在会如此关注Xbox 360在日本的发展呢？那么，他们的目的又是什么呢？难道Xbox 360已经成为了EA在日本的战略重点吗？下面就是EA市场部的原负责人和制作部的二宫文月两位先生的特别访问。

——我们觉得最近EA公司在日本推出的游戏作品数量突然多了起来，是这个样子吗？  
二宫文月：以下简称为二宫。其实这些事情都有一个前提，就是我们在所有的次世代平台上都稳定推出了大量软件，而且整个公司的软件制作部门也正在进行缓慢的调整，为了能让公司的主打作品系

列，比如说《极品飞车》和《荣誉勋章》这两个系列，可以进行顺利地商业发售，而提前打下品牌基础。换句话说，也是让玩家提前感受到这些主力作品的魅力。正因为如此，所以Xbox 360这一方也成为了我们的战略重点。  
——我们听说Xbox 360游戏家的调查，我们发现许多游戏作品都是通过一些“狂热玩家”的推荐，慢慢地成为了大家承认的大作。尽管我们曾经制作出过很多自认为出色的软件，但是实际上其中仍然还有很多作品没有得到玩家的满意。我想，为了能够让首次接触到EA作品的玩家体会到乐趣，而面还有很多充满挑战的领域在等着我们。  
——为了得到那些“狂热玩家”，因此Xbox 360就成为了EA的战略重点吗？  
二宫：从根本上来说就是实行“扩大杀手级软件战

略”。对于EA来说，也许只有在一定的主机平台上才能够实现，硬件竞争的基石之一，就是这款游戏是否会在该主机上推出。

——那么还有，在Xbox 360上面推出大量的软件也是为了推动该主机在日本的销售潜力。初代主机Xbox在推出后，总是无法在玩家群中得到大量的关注，所以Xbox 360提前商业对手一年推出，也是为了得到玩家群的承认。虽然我们会关注今后主机硬件市场的构成，但是EA依然会向所有新的次世代主机推出软件，我们希望Xbox 360在日本国内的市场可以变大。

——次世代主机的哪个部分是吸引你们？  
二宫：就是主机硬件的性能标准。新的次世代主机一定会提高新机的标准，这样软件制作也就会相应提升。游戏主机发展到现在，日本人从来都是出现什么程度的主机就要制作什么程度的软件。对于在新的主机上开发游戏，制作商一定会投入尽可能多的资金。

——也就是说，你们也在这方面投入了更多的人力和财力？

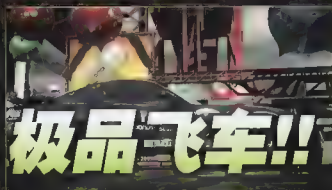
# 没有警察,没有路灯 极品飞车重新回归天日。

说到竞速游戏是圆的豪车,就不能不提生活中亲眼见过的跑车,从随处可见的普通轿车,到最新型的商业跑车,能够代表各个国家的标志性赛车,以游戏中的实际造型出现。从1970年的Plymouth Hemi Cuda到2000年推出的BMW M3和Nissan GT-R Pro,现在已经可以确定九种赛车将会在本作里面出现。除了刚才提到的三辆赛车外,另外还有马自达RX-7和奥迪S4。

内部硬件对于赛车影响当然很大。可是,外部的造型设计也非常重要。在本作中,玩家还可以对自己中意的赛车进行外观测试,而且还能直观地观察到赛车运行时旁边气流的走向。



新型跑车,更强劲的马力,  
崭新引擎引擎,炫目的表现力。



使用新的引擎制作出来的游戏。其画面中的赛车画面,“纪念”出人的风采。在这样的场景里面能欣赏到世界上最让人热血沸腾。另外再加上Xbox Live,玩家就可以真的和全世界的车手进行较量了。



从Toyota Corolla GT5 AE86  
一直到Volkswagen Golf GTI

在极品飞车新作中  
重新体会过去的激情!!

↑远处的最大电视屏,近处地面上的影子,这些全都制作得越来越真实。



原因为提高游戏画面的表现力。我们当然会投入很多。就根据我们目前正在开发的游戏《极品飞车:街头狂飙》,为了可以让该作成为同类游戏中的佼佼者,我们的制作人员在画面表现方面花了很多时间。玩家通过本体的实际演示画面就能看得出来。

一言直说吧。EA在PS和初代Xbox上开发出的游戏中,没有多少非常优秀的作品。但是,如果玩家亲眼看到在Xbox 360上开发的游戏,他们一定会重新认识EA出品的游戏。作为同时都在次世代主机上开发游戏的厂商,EA有一种“不能输给其他竞争对手”的决心。



从这个角度来看这款游戏的制作,真是到了极致。不知道本作是否还会为玩家们对自己的赛车带来新的惊喜。



Takaki & Sakaki

这款游戏,就不需要再说什么了。游戏中的每一个细节,都是那么的完美。作为一款赛车游戏,这款游戏绝对是独一无二的。作为一款赛车游戏,这款游戏绝对是独一无二的。



バイオハザード  
アクトレラ・クロニクルズ

在《生化危机》系列中，我们看到了一个又一个令人毛骨悚然的场景，但那些不为人知的场景，游戏把把，点集中，通过系列前作中的几位人气主人公的不同视角来分割审视整个“生化危机”。我们可以透过《生化危机》的克里斯斯和巴拿（《生化危机》的主公可以上溯和比利·吉斯蒙多的斯皮亚拉了联系。

深藏着的秘密，  
就在黑暗的某一处

《生化危机 安布雷拉编年史》将前几作串联起来全面回顾整个故事。但玩家们关心的还是那些尚未显身的新剧情与新场景。既然要揭露不为人知的新秘密，那么我们肯定要深入更隐秘的地方。

废弃的制药厂  
蕴含着死亡的气息

“我常想，如果一切都能重来，我宁愿选择做一个普通人，一个平凡的人，一个没有太多烦恼和痛苦的人。我宁愿做一个普通人，一个平凡的人，一个没有太多烦恼和痛苦的人。”

他已久的新剧情场景了,在这片  
不再肆虐的世界,直升机的轰鸣  
声,真的那么刺耳吗?

不停奔跑，  
争分夺秒！

在这片极寒之地，  
你的心脏是否还在跳动

——李伯的老朋友方克宁正在看

就在这儿她就是古尔了，和苏俄的士兵一起静悄悄地等待着新的通信，她也显得有些不安，让

高度机密任务，  
上演一场雪原惊魂。

**SWIMMING FREEDOM**

S.T.A.R.S小队的中心  
人物，射击技术十分优秀，  
拥有领袖精神与向体的作  
白刃之百兽之王。在2001

# 却发现了更多的未解之谜。

**完全射击形态的生化危机，  
爽快感与临场感大幅提升。**

本作玩法如同传统光线枪射击游戏，还将对应多人游戏，乐趣大幅度提升。除此之外，一件天字今年在E3发布会公布的新周边WV Zapper也将对应本作，使用这款周边将让玩家更加具有临场感。



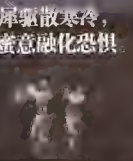
**不要过来，再  
过来我就开枪了！**

，丧尸随着血盆大口进行攻击，  
如与玩家对峙的“怪物”。

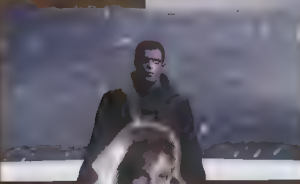
**大量尸户!!  
从而让武器升级。**



，丧尸随着血盆大口进行攻击，  
如与玩家对峙的“怪物”。



**威斯克登场!  
如梦魇般令人难以  
忘怀的反派角色。**



“生化”系列通上第一“人”型怪物，  
如噩梦般令人难以忘怀的反派角色。

**英姿飒爽，  
风雪中的女豪杰。**

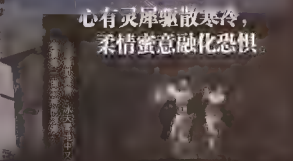


S.T.A.R.S.小队唯一的女性成员。吉尔从洋馆事件活下来后仍留在浣熊市继续进行调查。本次任务再度与克里斯搭档。

**不速之客，  
从天而降。**



**心有灵犀驱散寒冷，  
柔情蜜意融化恐惧。**



东京电玩展  
SCOOP  
第14期

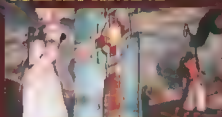
# 尚未结束的战斗， ——数年后再次爆发

你的故事发生在1998年《罪恶工具》之后的几年。在那个世界存在着大量生态兵器，尽管他们是由人类自己制造，可是一旦失去使用价值他们就会被人类社会抛弃。现在，不可思议的是世界上这些生态兵器竟然都消失不见了。故事就此开始。在《罪恶工具2》中并没有透露出来关于生态兵器被毁灭的故事，因此本作如何戏剧性地发展引起了很多玩家期待。此外，系列反派一直未明的“幕后人”的真面目，也在本作中揭晓吧。

原来，他还是那根独苗苗！这位曾经的头号反派，《罪恶工具》中“牛头”“怪鸟”被制一棒的大！这次《罪恶工具》的副标题变为“救赎”，也许意味着本作或者之后该系列作品都将以动作阵容即时战略。根据资料本作可能将五名前作中的角色进行战斗。现在可以确定的是这款游戏有着高自由度，但是我们还不知道游戏完整的故事。



黄金猎犬新亮相



战端狼烟四起，  
新的战斗再次发生

## 采访制作人!!

——改变之前作2D即时格斗类型，到底是因为什么原因让你们想到横道战新的游戏类型？

石渡太輔：以下就请石渡太輔先生来回答吧。我们制作本作的原因就是，我们需要已制作出来可以影响到别人的对战作品。——对于石渡先生来说不是3D动作而是对战格斗吗？

石渡：游戏种类太多，对于我来说里面都包含了格斗竞技的内容。如果欠缺了竞争性而单单追求动作，这种游戏不会引起我的兴趣。我想从那种对敌游戏的乐趣中走出来。——3D动作里面加入RTS成分，这是为什么？

石渡：在动作内容里面加入RTS，一般会有混乱的想法。我自己玩过很多回合的RTS游戏，只是认为那也是一种接近对战格斗游戏的感受。对敌游戏有无与伦比的瞬间判断刺激，我希望拥有RTS的玩家也能体会到。还有，我认为这也能增加动作游戏自身的乐趣。

——里面也增加了购买作战单位等SLG游戏中“内政”的职能吧，这样不会变得很复杂吗？

石渡：用语言实际说明太麻烦了。大家曾经进入本作就可以体会到。罪恶工具，所没有的爽快动作感，正因为这个形态玩家可以顺利地进入游戏，所以可以进入多人战役模式游戏。使用基地形态故事内容和各种对敌命令。——选择战役模式不会觉得无聊吗？请问这是什么理由？



下一个新作  
KY MIKE

完全和东京电玩展一样，是一场盛大的聚会。在电玩展中，玩家们可以体验到各种最新的游戏。在游戏中，玩家们可以体验到各种最新的游戏。在游戏中，玩家们可以体验到各种最新的游戏。

第14期  
SOL BATTLE 1

在战斗中，玩家们可以体验到各种最新的游戏。在游戏中，玩家们可以体验到各种最新的游戏。在游戏中，玩家们可以体验到各种最新的游戏。



本次我们会以采访制作人方式作为主题，从制作阶段来了解。作为主角的生涯，石渡太輔（右图）是一个具有各种能力的青年。无论是作为制作人还是插画师，他的作品里都会散发出激情四溢的摇滚味道。在非洲出生的石渡，身体里面的血液似乎也受狂野、动感的旋律影响。玩过《罪恶工具》的玩家一定会从中体会到。文/龙马

本刊译名	罪恶工具2主题曲	2007年11月29日
ARC	7800日元	1-2人
DVD-ROM	只卖	1-2人



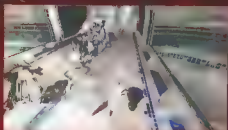
由人类精英组成的“圣骑士团”进行了史上最惨的“战争”圣战”。由于战斗中的种种原因“审判”被暂时搁置，因此所有的“GEAR”部队的指挥系统均暂时失效，生态武器也进入了暂时休眠状态。



！在混乱中如果不能在几秒钟之内作出判断，那将很容易陷入敌人包围，你为增加了即时内容的本作，非常值得期待。

## 包括超级连击等格斗系统依然会在本作里出现！

即使在3D场景里进行战斗，格斗游戏传统的必杀技和隐藏义，以及《GG》系列的格林组合技和超级连击等格斗系统也依然可以保留。当出现和敌方首领单挑的局面时，玩家可以利用角色的技术和强大的连续技向对方一击毙命。另外一方面，玩家可以利用生产单位，购买生产作战单位，发动向敌军据点的进攻。玩家在游戏中扮演的就是战场指挥官。



！具有科幻风格的本作出现了各种近未来的新武器，其中的敌方角色类型也都是神秘古怪，再加上充满深度的地图，喜欢玩的玩家也会期待。



## 格斗动作系统同时包含SLG内容

！将生态兵器融入的战斗方式就是正面直接攻击，当然毫不留情，但是在本作里，除了这些之外，还可以利用其他更复杂的一些战术。



## 出现各种场景科幻游戏世界观



！本作将可操作，在战斗中玩家可以自由选择各种武器和战术，玩家可以自由选择各种武器和战术，玩家可以自由选择各种武器和战术。

## 一次消灭大量敌人超爽快招式



## 前作的故事背景

22世纪，人类开发出了超越自然法则的无限能量，并且限制法律使这种能量合法化，可是，人类之间的战斗不会停止，而且利用这种无限能量产生的“能源战争”更使战争的社会达到顶点，疯狂的人类为了遏制这种事态发生，研制了生态兵器“GEAR”，可是……

某个先进的国家利用领先的“GEAR”技术研制他国，不久，在这些生态兵器中出现了具有独立思考的个体，这个自称为“审判”的个体带有“种族独立，种族优势”这种自私的想法，于是他开始领导全世界的“GEAR”正式向人类社会宣战。

当然，人类又集合起来，组织了反抗GEAR大军的“圣骑士团”，这时，所谓人类对抗GEAR的“圣战”全面爆发。

结果，又是人类获胜，在人类还没来得及庆祝胜利的时候，审判“审判”再次复活，复活了“圣骑士团”，众人又召开了战斗大会……

# 《罪恶工具2》的理由是？

《罪恶工具》系列为什么这么受欢迎？不过本作能受欢迎，当然有理由，所以就有必要来探讨一下本作的理由吧。也就只有这一个在家用机上的理由吧。为什么要有Xbox 360 这是策划时最费时间的一个问题。无论在哪里，使用方便的Xbox LIVE都是制作游戏的理由。

——本作是从什么时候开始策划的呢？石渡嘉次郎就在《GGXX 2nd RELOAD》（注）制作结束的时候，我们开始了本作的策划。我们不是什么大型制作商，所以没有什么多余的时间，团队自从开发伊始就是面向Xbox 360。

——受国外影响制作出来的本作是否带有国外的意见呢？石渡嘉次郎当然如此，《罪恶工具2》就是和在世界范围内举办的竞技游戏一样，所有玩家都有共同的获胜目标和竞争方式，在

南，当《GGXX》系列在日本大受欢迎的时候，我们就想过把本作推广到世界范围内，让本国玩家和国外玩家进行对战交流。

——不擅长动作游戏的玩家也能轻松地享受格斗对战游戏吗？石渡嘉次郎动作是胜负关键，但不是胜负关键，把握好目前的战局形势就不像使用必杀技或者新招式那么容易，我们在制作时考虑了低手和高手对敌格斗游戏不同之处。

——《罪恶工具》系列也包括了各种格斗游戏，但是本作没有离开的故事，在本作中也能体现出这些风格吗？石渡嘉次郎，本作只保留了格斗游戏的本质，没有保留其他格斗游戏的风格，本作讨论的是格斗游戏的本质，最后，格斗游戏正在格斗游戏后迅速发展。

——本作只保留了格斗游戏的本质，没有保留其他格斗游戏的风格，本作讨论的是格斗游戏的本质，最后，格斗游戏正在格斗游戏后迅速发展。

——本作只保留了格斗游戏的本质，没有保留其他格斗游戏的风格，本作讨论的是格斗游戏的本质，最后，格斗游戏正在格斗游戏后迅速发展。

英雄索尔再次登场

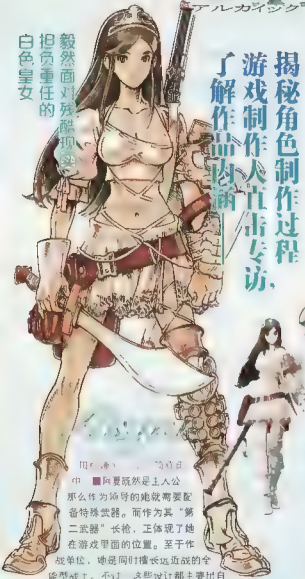


# ASH

## ARCHAIC SEALED HEAT

アルカイン・ジ・ールド・ヒート

毅然面对残酷现实  
担负重任的  
白色少女



揭秘角色制作过程  
游戏制作人直击专访  
了解作品内涵

■阿夏既然是主人公，那么作为引导的她就需要配备特殊武器。而作为其“第二武器”长枪，正体现了她在游戏里面的位置。至于作战单位，她同时擅长近战的令类型战士，不过这些设计都主要出自

皆叶的描图。我们也正是参照这些图片创造出了阿夏。

■阿夏的造型设计相对简单。关于她的服装，游戏刚开始她就是她的即位仪式。那时的阿夏就是心裙誓和头戴王冠的正装出现。之后立刻就发生了破坏事件（火灾般的袭击），随后也就开始了战斗旅程。于是，阿夏的正装就在战斗过程中一点一点破碎，然后又通过找到各种不同部位的护甲，最后组成了奇怪的装扮。阿夏使用公主的装扮，然后在过程中增加其它的护甲，这就是我们设计的思路。



操控神秘力量  
能够将剑刃与魔法融合  
魔法剑士



山坂口博信先生设计的宏大故事，加上皆叶英人先生描绘的游戏角色，这两种要素交织在一起构成了ASH里面独特的世界观。这次我们将通过和本作制作人田中谦介及角色设定画家皆叶英人的交流，配合1要角色插图解读，来了解ASH是怎么诞生的。本次报道将一次讲透你想了解的有趣事件和重要内容。

文/龙马

一心守护着圣女  
赤胆忠心的王国骑士



■坂口口中丹的最初形象是“亚瑟王传说中的人物梅林”，要不就是“守护着神人的老法师”之类的角色。然而，我们在讨论的时候已经加入了“被守护者艾娜”，这样，考虑到两者之间的关系，我们就想要“守护者（丹）”的形象变得健壮起来。另外，在考虑两者的身高问题时，从造型方面来说，我们想要让丹变得高大起来。玩家在一点点了解整个故事的过程中，也一定会认为守护者，的男人也应该是“高大健壮”的人。于是我们就把丹和艾娜的形象对立起来，再用这种想法把丹设计了出来。

田中■根据故事大纲丹在成为“魔道士”之后就年轻了十岁。从插图上来看，长头发的丹最少也已经有二十岁了。丹就是那种可使用近战武器攻击普通敌人，同时运用魔法降低敌人防御力或者施展即死魔法的特殊人物。



本刊得名 远古封印之炎

MSTWAKER 5800日元

2007年10月4日

战略模拟 卡牌 日版

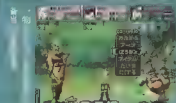
1人

（记）卡宫重木之

## 游戏中的灰烬士兵曝光

不光是阿夏等主角角色 众多的灰烬 还有诞生了。 “在留叶先生笔下发生剧

留叶先生所设计的各种单位士兵。 设计图。 使用武器后。



人(美)。这样。一个既可以使用特殊  
装备。同时又可以装备各种武器。灰烬  
的灰烬战士就诞生了。 田中■

那么像这样的单位一定多  
一个单位是神族最强大的人物。灰烬战士  
我的脑中出现了。



### 最弱小的作战单位

Shin

留叶■看到最初“森之住民”  
的出身。我就想到把她们设计成  
中性妖精的样子。翅膀实际上是神族特有的装饰物。  
仔细观察可以发现缝线痕迹。玩家很快就能明白。

田中■个体森之住民头上都带有装饰性的树叶。因为《ASH》中的角色由不同种族和国家的人物组成。  
玩家在看到角色的第一眼时就会明白。像森之住民这种种族。我们  
想要把她们设计成“印象中攻击力  
很低”的辅助单位。如果玩家能够  
更深入地了解故事。就会发现又  
等在游戏中是一个关键人物。



使用巨大的合体剑  
利用武器的组合能力  
摧毁敌人

Shin

留叶■插图最初的设计是装备有如同  
玫瑰一样的巨大宝剑。但是这也巨大的  
宝剑是由众多的小剑组成。当时想  
法是所有的小剑都可以分散发射。  
并可以一把一把地进行  
回旋攻击。

田中■这个想法也是我们之前没有想到的。  
我们只是确认这是把合成的宝  
剑。但是没有要求设计成可以飞  
旋攻击。当初我在  
进行制作的时候。  
曾经对这种设计以及  
攻击方式头疼了好一阵。

田中■

总是带着忧郁神情的主角



### 亲历故乡被毁的惨剧 决心追查火炎蛇之谜的 黑色皇女



留叶■关于玛丽娜。创作她的想法就是来自相对于阿  
夏公主的设计。造型设计也是和阿夏一样的裙装。然  
后整体的黑色风格和白色的阿夏公主正好相反。

田中■她的战斗单位也和阿夏一样。同样装备有“第  
武器”长矛。只有阿夏和玛丽娜使用两种武器。在  
游戏里面非常容易识别。

田中■造型设计就是如此。而且她的性格也和阿夏相  
反。尽管玛丽娜的目标和阿夏公主等人一样。当时  
玛丽娜的国家正在和其他王国发生战斗。而她也认为身为王女就有义务身先士卒。她就是带  
有非常强势的性格。从某种意义上来说。创作玛丽娜是最困难的一步。

田中■阿夏总是给人一种高贵的公主形象。而玛丽娜的表现却让人觉得非常真实。虽然同为  
公主。但是玛丽娜在开始的时候总会让人当作配角。因为这个。坂口还曾多次向我抱怨。







# Virtua Fighter 5

本机译名 VR战士5  
SEGA 59.99美元 2007 10 30  
对战格斗 DVD ROM 美版 1-2人 记忆容量未定

## VF5的完美家用机版本!

## 金秋上市前的最后一次亮相

Xbox360在中国的普及量比PS3要大些,相信不少VF系列的忠实玩家在听说360版的消息后也打算入手一台。特别是本作发售时可能比PS3晚,但其

中增加的内容却是PS3版不具备的。本次在TGS上的亮相应该是该作上市前的最后一次展出,这款3D格斗大作即将在360上绽放光彩! □文/小沛



## 追求极致效果的超华丽画面

与360平台之前的《死或生4》相比,《VR战士5》明显在画面表现方面要高出一个档次。本作原先推出的PS3版便利用次世代主机高性能微处理器,大量内存与高级3D贴图芯片等强大的硬件配备,呈现出比前作大幅提升的3D效果,游戏画面采用1280\*768的分辨率呈现画面,人物与场景的描写更为细致,并具备高品质贴图处理、动态光源效果,以及角色自体投影等新一代3D游戏的特色。本次的360版在这些方面丝毫没有缩水,并且从公布的画面来看,似乎还有增强的迹象,不过人物皮肤的质感等还是不太理想。

“沃尔夫在本作中增加加强 部分打击技的判定得到了修正 不过最喜本给当然还是那些华丽的摔技呀”



## 各家流派切磋高手 看谁最终擂台称霸!!

一本作中性能改变比较大的人中 沃尔夫算是一个。原来只能依靠抓住别人漏洞采取攻击的他,如今因为有了判定强力的打击技,于是攻由手段也丰富了不少。

## 健全网络提供完善内容 XB360版优势尽显体现

360版推出的时间晚,那么在游戏内容的完善度上自然也要强于PS3版。首先,在角色自定与网络联机服务功能方面,除了游戏中内置的道具,以后在网络上还会推出最新的服饰供玩家下载。另外本作早就宣布要加入Xbox Live联机对战模式,玩家可以通过网络进行双人对战。最后还有非常重要的一点就是,Xbox360版支持手柄的震动回馈功能,追求手感的玩家可以体验到在PS3上所没有的感受。



## 日本玩家的遗憾 本作只推出美版

在前不久举办的德国莱比锡游戏博览会上 本作的制作人曾公开宣布,360版的《VR战士5》将只推出美版。当时他给出的理由是,因为360在日本仅仅卖出了40多万台,所以为了保证销量才只发售美版。不过这个理由似乎根本站不住脚 因为推出日版并不会花费太多财力,不过就是变换区域码和改变文字。但究其原因乃门,却不得而知。



“使用忍者角色的新角色硬在肉搏要热”人物、动作、招式都是武术奇异的角尸,其性能就优秀。特别是她身材矮,速度又快,在进攻中很占优势。

## 强力角色依然如故



# 出击!拉力新作制霸3大平台!

## SEGA RALLY

在2007TGS展火爆进行的同时,世嘉公司也公布了众多的新作品,其中就包括本次要介绍的赛车竞速类游戏中的大作,《世嘉拉力》系列的新作。本作不仅只是在次世代主机PS3与X360平台同时发售,就连拥有掌机PSP的玩家也有幸能够体验到本游戏的魅力,但希望世嘉不要延期。 □文/龙马

**激烈地对抗,  
快乐地分享!**

游戏中高难度下的竞争是十分激烈的,尤其是遇到弯道后更是对驾驶者水平的考验,同样,此时也是对驾驶者心理素质考验。

东京电玩展  
**SCOOP**  
第17号

世嘉公司的赛车竞速类游戏《世嘉拉力》(SEGA RALLY)系列作品是1995年在街机平台推出的,正是由于此系列作品在街机平台上的火爆,其后续的作品才不断地被移植到各个次世代平台的主机上。本

系列新作也借着PS3、PSP、X360三大平台同时发售的东风,最大限度地满足玩家们的

特别预告:本刊会在下期杂志中为大家带来本游戏的具体介绍,敬请关注

本刊译名 世嘉拉力 暂定名

SEGA

价格未定

2008年1月预定

RP  
2007

竞速 DVD-ROM 美版

1人~多人 记忆卡容量未定

SE  
GA  
RALLY

## 街机经典名作再临家用机!!

继承了《世嘉拉力》

系列游戏标题的本作

是以专业人员精心选择的最为适合进行野外拉力赛的中心,收录了各种各样的特殊赛道。本作不仅拥有一般赛车游戏的画面,从游戏中赛车行驶过程中车体的晃动、赛车经过后地面上砂土下所显露出的铺装路面,以及赛道周围的道路状况的各种不同变化也都一一呈现出来,使玩家们都能体会到本作游戏中如同真实汽车拉力赛般的魅力。本作中也会继续修正上作的误差,对赛车操作上的把握进行更加细致的调整,令玩家们能够体验到与现实中的拉力赛一样的感觉。



**技巧很重要,  
运气不能少!**

即使不亲自上手操作,单纯的观看高水平玩家的精彩录像也是很有意思的。

SE  
GA  
RALLY

## 各类游戏模式精彩纷呈!!

本作游戏的模式也是非常

丰富的。其中,经典的冠军杯

模式可以分为プレミア(简单模式)、ミッドファイ(普通模式)、マスターズ(困难模式)3种不同难度的模式。无论是高手还是初学者都能按照自己的水平选择相应的游戏模式。另外,冠军杯模式中,还提供了业余、职业、专家3种联赛,随着游戏进行时达成的各种必要条件,相应的联赛模式也会逐一开启。并且,在游戏中完成赛道后还会得到相应的点数,将其积累到一定程度后就可(以解锁新的赛道)。

根据世嘉公布资料,本作中包括隐藏赛车在内共计有30辆。若将这些赛车都收集齐,也是一个很费时间的事情。



**仿真的画面,  
成熟的系统!**

一比起与电脑AI之间的竞速,还是约上几个朋友一起相互对抗更加有乐趣。

## 掌机平台感受无线联机! 次世代网络模式全新体验!

本作中的一大亮点便是全新追加的网络模式。X360和PSP都可以使用自己相应的网络系统来进行联机游戏。在网络模式中,玩家可以自己选择任意的赛道,并设定模式与可以参加的人数(最大为8人),还有能够带来创新的拉力赛环节,邀请其他玩家一同对战。既然有了网络模式,那排行榜自然也成了一个必不可少的一项要素。在与他人的竞技中不断地提高自己的水平,刷新自己在排行榜上的名



位也成了游戏时的一大乐趣。当玩家的名位上升到了排行榜中的前10位时,还会得到特殊的称号。并且,其他的玩家也可以下载这些人的赛道记录,用于挑战或是研究。PSP版虽然没有上述的网络模式,但世嘉也很体贴地为PSP量身定做了特殊的联机模式。此模式的最大联机限定人数为4人。



1.赛道太窄也可能发生追尾事故哦!

东京电玩展  
**SCOOP**  
第18期

随着东京电玩展的展开，《CAPCOM大》新作《恶魔猎人4》又有更多新消息传来。相比此前公布的一些新人物，本次展出的两位女性角色更能让系列的老玩家产生亲切感：她们就是分别在前作和三代中出现过的崔茜以及蕾蒂。而这两位与但丁关系密切的角色登场，是否也预示着但丁在本作中的戏份会比大家预想的更重要呢？

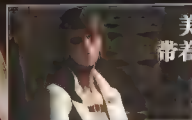


崔茜是系列初代中作为主角的蕾蒂的姐姐，她拥有强大的战斗力，是本作中不可或缺的重要人物。



## 美丽而危险的女子 带着诡异的气氛出现

——比起《恶魔猎人3》的初代，本作中蕾蒂的出场时间似乎不少。



蕾蒂是系列中一直以来的主角，她拥有强大的战斗力，是本作中不可或缺的重要人物。蕾蒂的出场时间似乎不少，这让她在系列中的地位更加稳固。



## 但丁的地位无可替代 新主角尼禄风头尽数被抢？

《恶魔猎人4》最初公布将以新人物尼禄作为主角的时候，引起了一片质疑之声。很多玩家认为但丁的形象早已深入人心，其他角色无法替代。而制作人也曾回应，尼禄之所以没有成为主角，是因为但丁的形象太过深入人心，无法被取代。但丁的地位无可替代，新主角尼禄的风头尽数被抢。

与尼禄地位相融合，爆发出来的冲击力，攻击方式则有些类似于游戏中的拳套。新武器的公布也证明了制作组对于但丁的战斗系统设计尽心尽力。但丁的地位无可替代，新主角尼禄的风头尽数被抢。

## 蕾蒂 Lady

《恶魔猎人3》的女主角，和但丁一样以猎杀恶魔为职业。使用以自己母亲“卡莉娜·安”命名的火焰炮和其它多种武器进行战斗。是一个充满力量的女性角色。

## 崔茜 Trish

与但丁有着复杂血缘关系的角色，曾经在系列初代中出现。原本是魔帝的手下，被下了各种魔法来诱惑但丁。不过但丁所爱之后洗心革面，成为了一名战士。

## 2 英雄登场 好戏上演

两位是伴随系列出现的英雄，《恶魔猎人4》中登场，让原本就备受重视的故事背景显得更加扑朔迷离。身为恶魔的猎杀者曾在系列初代中出现，并且和但丁化敌为友；而三代的两位女主角则亲眼见证了但丁两兄弟间的绝杀，可以说渊源颇深。这样的两个女子居然同时出现在但丁的冒险中，一定代表着非同寻常的事件发生。而但丁前往那处猎杀“魔剑被囚”威力的行动，也与他们所带来的信息有密切的关系。

# DEVIL MAY CRY

平台	译名	恶魔猎人4	价格	未定	2008年初预定
主机版	CAPCOM		DVD-ROM	日版	1人





# 上世纪经典复生延续作品，再谱写影之传说。

东京电玩展  
Scoop  
第20场

《影之传说》是TAITO于1985年所推出的街机横动作过关游戏，后又推出了任天堂FC移植版，以独特的忍者题材风靡一时，是玩家耳熟能详的经典之作。如今，TAITO终于决定让这款沉睡已久的名作再度续作，并直接登陆到NDS上。并且这次在东京电玩展上也为到场者提供了实际试玩的机会。候篇《影之传说2》承接22年前所推出的初代设定，以江户时代初期为背景，并加入新的角色，故事分为“影篇”与“千寻篇”，玩家可以自由选择伊贺忍者影或女忍者千寻，为了救回被邪恶军团所抓走的大巫女雾姬而战。本作与初

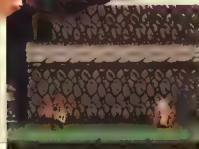
代同样采用横过关方式，画面质量有了大幅提升，并利用双屏来呈现更宽阔的视野，特殊事件时还会穿插人物特写对话场面。游戏系统相较从前自然是有大幅的强化，首先，角色在受创后会损失体力，而不是像原本那样受创即死。其次，攻击方式除了般的刀剑与飞镖等远近攻击外，还加入以特殊指令来施展的强力必杀技。另外，本作还新增了忍术系统，可使用关卡中所收集的“元素之玉”来组合并施展各式各样的华丽忍术。通过试玩我们发现，本作基本保留了22年前的感觉，在感动的同时，也被愉快的进程所吸引。□文/冯

## 影之传说

本名: 影之传说2	TAITO	5040日元	2008年2月
动作冒险	卡牌	日版	1人 记忆卡8至16M



↑本作千寻的绝招



类似《伊贺忍传》、《忍者龙剑传》系列作品，本作也采用横版过关方式，让玩家在快节奏的战斗中体验到忍者世界的魅力。

### 正义无畏的伊贺忍者 影之篇上演英雄救美

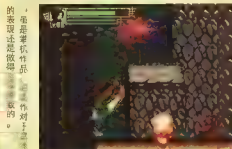
影是伊贺忍者首领服部半藏的徒弟，使用忍者刀与飞镖战。“影篇”的故事是：德川家康在得知巫女雾姬具备足以灭国的强大灵力后，准备招她到江户城。途中雾姬被野心家雪草妖四郎绑架，担任护卫的影也因此事不放命而丧命。不过影借助灵力勾玉的魔力又苏了过来，并获得了超人的能力，于是再度踏上了征途。



因为剧情需要，本作中的人物都是飞天遁地，所以游戏中的战斗场面非常壮观。

### 拥有强大灵力的巫女 为救姐姐而踏上征途

千寻是雾姬的妹妹，同样具备强大的灵力，个性活泼好胜，使用长柄锁链镰刀战斗。她的故事是：千寻在得知姐姐被雪草妖四郎绑架后，因愤怒而解放了体内隐藏的灵力，获得了令人惊异的强大法力。实力足以与妖邪邪恶军团对抗的千寻，为了救出姐姐，于是只身前往了雪草妖四郎所在的夜叉城。



本作是继《伊贺忍传》、《忍者龙剑传》系列作品，让玩家在快节奏的战斗中体验到忍者世界的魅力。

### 大幅加强的忍术

虽然初代作中，主角也可以施展忍术，但本作则可以让玩家自己进行组合搭配，不但华丽又强，而且还可以组合出各种强大的忍术。



# 坠落!360版机动战士高达发表。

在树林中发现，架不住，一定是被敌人发现吧？  
还是潜伏在草丛里要快些呢？



在X360主机上推出的本作有别于其它次世代主机上的同类游戏。本作的游戏类型由以往的动作、射击类游戏改为了第一人称射击类(FPS)。游戏中主要是以人为操作对象，而MS却成为了类似“交通工具”一般的道具。这种设定在高达系列游戏中首次出现，真不知道高达粉丝们会怎么想……

## 参战，原作中经典的机体！ 上演，新作中真实的战争！

大家都知道，描绘出《机动战士高达》历史的英雄们的背后，支撑着他们的是无数的无名士兵们。而本作中所讲述的就是这些无名士兵们的感人故事。这是一个既没有“新人设”也没有“基因改造人”的世界。在敌我双方士兵的呐喊声与炮弹的爆炸声交战的真实战场上，由血肉之躯的战士们将战斗进行到底。另外，与同类游戏一样，本作中也有坦克车之类的辅助工具。

·远力的大魔王正在虎视眈眈，血肉之躯的玩家一定要小心，否则被发现后必是死路一条。



## 不同风格的， FPS游戏登场

·戮力的一名士兵在友军MS的掩护下，向着远方的敌人发起了攻击。

MOBILE SUIT GUNDAM

# OPERATION:TROY

《机动战士高达 特洛伊行动》早在去年的TGS展上就已经公布初步的游戏影像了，在经过整整一年的开发调试后，本作的画面背景、机体建模、操作系统等也都已经接近完美。今年的TGS展上，伴随着最新的游戏视频影像与大量的游戏截图，本作再次向广大玩家们展示出了《机动战士高达》系列游戏那超强的魅力。 □文/龙马

本刊译名 机动战士高达 特洛伊行动

NBGI 价格未定 今冬预定  
FPS DVD-ROM 美版 1-多人 记忆卡容量未定



## 新类型带来游戏全新体验！ 老机体令人深感无比怀念！

说起本作的最大特点，那就是采用了有别于同系列中其它作品的FPS类型。但在此，游戏中更是要将MS=高达量产化高达MS-CBS量产高达这些经典的机体设计成可以随地形而变使用，如“标准型”……除了MS类的机体之外，原作中的战坦克等也会在游戏中的登场供玩家使用。虽然本作的游戏画面，操作手感都不及同类型游戏，但相信有可能成为高达系列中最高质量的最新作品……



·高达玩家也渴望看到正儿八经的战争！

## 丰富的网络模式

《机动战士高达 特洛伊行动》除了为玩家1人设计的各种各样的单人任务之外，通过使玩家联机，可以将几名甚至几十名玩家同时联机，当然等不同能力进行配合，然后相互交流共同完成，进行激烈的对战。



·游戏中的“普鲁士”高达机体也让人联想到X360的机体，设计感十足。





# 陆行鸟终于登陆Wii!



· 我1. 可爱的陆行鸟真是人见人爱 狗见了都要过来撒欢

风趣厚重兼顾

姓名	性别	年龄	职业	住址	电话
王德胜	男	45	教师	北京市朝阳区	12345678
李小红	女	32	医生	北京市海淀区	87654321
张小明	男	28	工程师	上海市浦东新区	98765432
赵大伟	男	50	农民	河南省郑州市	56789012
孙丽娟	女	38	公务员	广东省广州市	45678901
周国强	男	42	商人	浙江省杭州市	34567890
吴小芳	女	25	学生	北京市西城区	23456789
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35	程序员	四川省成都市	12345678
陈美玲	女	30	护士	江苏省南京市	01234567
周志远	男	48	教授	安徽省合肥市	90123456
吴小华	女	22	记者	福建省厦门市	89012345
郑大刚	男	35			

[illegible]

说实话《飞行鸟不可思议的迷宫》这样的游戏真的十分适合W平台,就算原来是PS系游戏,但PS3今不如昔,也怪不得SQUARE ENIX了,从这些线索看起来,S·E和任天堂的关系一天好过一天,关系直逼SFC时代,这难道是新任天堂时代到来的一个征兆?

记忆 认为忘却是一种美德。



——这个城市的居民，距理想地还有多远？  
——却能带来幸福，事实果真如此吗？



三十年河东三十年河西, 97年在PS平台上发售的《陆行鸟不可思议的迷宫》大受欢迎, 时隔十年后系列第二作终于落入Wii手中, 看来PS平台的游戏不光流入XB360, Wii也少不了分一杯羹。 □文/龙马

□文/龙马

チョコボの不思議なダンジョン  
時忘れの迷宮

Wii	本刊译名 陆行鸟不可思议的迷宫 忘却的迷点			CERO CERO CERO CERO
	SOLARE ENIX	价格未定	今年冬季	
冒险	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

Published by the American Psychological Association

漫遊者的陸行鳥和希特，在某一天不經意地走進了一個不可思議的城市。那座城市是相信 只要它一切就變得和平常的「忘卻的記憶」一樣。每當時格的鐘聲响起的時候，居住在這里的居民會忘記各種各樣的事情，有時甚至連自己的名字也不記得。在這樣奇怪的城市，連一個健忘的男人——拉達又名 希特，原本常常把城市弄成了「記憶的迷宮」，他們忘記了那兒去了，為了了解遺失的記憶，陸行鳥與希特開始 探索這座遺失的城市，尋找這座城市的真正過去，它調制的奇妙記憶還有怎樣精彩的故事情呢？

天才发明家赏金猎人



### 特别追加职业系统

希特

和陆行鸟 同漫游世界的赏金猎人，发明了很多东西来寻找秘宝，这次的“忘却的城市”又有什么秘宝在吸引他呢？

东京电玩展  
**SCOOP**  
第23期

# 第二次欧洲战争爆发。 卡尼亚亚义勇军的传奇。

由于采用独特描画系统“CANVAS”  
画面如水彩画般柔美，男女主人公深情地  
互诉心声，你侬我侬，情深意重。

## 柯尼西亚

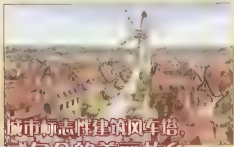
想成为职业画师  
的16岁少女，有着  
一副细腻的心灵，但  
是第七小队成员，也  
非常懂得关心别人。在  
残酷的战争中还表现出  
乐观的一面，觉得战  
争总有一天会结束。

## 威尔金

威尔金是第一次欧洲大战  
的战场。在战争期间，  
威尔金被卷入战火，  
在战火中，威尔金  
第七小队成员，  
在残酷的战争中表现出  
乐观的一面，觉得战  
争总有一天会结束。

## 欧洲大战殃及池鱼。 卡尼亚公国中立不能。

为争夺霸权，帝国与联邦开战，第二次欧洲大战爆发，欧洲全境一夜之间被卷入战火，夹于帝国与联邦之间的小国卡尼亚公国“欧洲宝石”的美名，直恪守中立，但帝国军突然入侵，全国全民抗战，保家卫国。



城市标志性建筑风车塔。  
威尔金的美丽故乡。



战略要冲的森林地带。  
埋伏在此奇袭敌军。

# 战略性动作感完美结合， 战场女神制作人员直击专访。

《战场的女武神》是一款兼具战略性与动作爽快感的RPG作品，我们从制作人员精彩的谈话中了解到了游戏的魅力。

——制作 战场的女武神，初识何人？

野中龙太郎（以下简称野中）■原来我们想制作一款表现人类感情的戏剧舞台性很强的作品。后来我们把目标锁定在“在战争这种极端状态下表现人类的生存意志”，剧情就是这么定的。

西野■（以下简称西野）■要表现大人的戏剧性，战场是再好不过的舞台。说到战场会让人想起很多，因为什么时候死都不知道，在这种严酷的环境下，友情、亲情、爱情都会升华到一个不平凡的高度，在战争中你会很痛苦，铁铮铮重你要自己选择，这种战争年代人的复杂生活非常符合我们的主题。

——那么《战场的女武神》的故事发生在何处呢？

《战场的女武神》的故事是SEGA在不久前召开的PLAYSTATION PREMIERE 2007中正式发表的新作，本作由人气游戏《樱花大战》系列的制作人员开发，是一款融合动作、战略要素的RPG作品。以虚构欧洲为舞台，描写“第二次欧洲大战”的故事。 □文/龙马



“第二次欧洲大战”席卷了欧洲全土，游戏将从卡尼亚公国的义勇军——第七小队的视点来描述。战斗为动作，SRPG战略要素相结合。战略部分的CoMMand模式是在地图上操作己方单位行动，在

Action模式中则是玩家来操作这些角色进行战斗，动作部分的形式类似于第三人称射击游戏，各个作战单位设有自己的行动点AP，行动需要消耗AP数量。重点是在大人的战争中表现：小队战斗的精彩。

野中■我们想制作出战场氛围浓厚的游戏，这其中有很大的幻想成分，战争舞台不是真正的第二次世界大战，而是有着幻想色彩的架空历史，非欧洲大陆。

西野■我们的世界观设定也会出现欧洲田园风光，在残酷的战争中会出现牧歌般的乡村。想想看，羊群与战车走在一起是什么样，情景，很有味道。

——本作的画面非常特别啊

西野■我们以前就一直表现出电影舞台般的优美游戏画面，在《樱花大战3》的CG影像中，我们将2D动画和3DCG融合在一起。本次的进化在于我们作出了手描绘画般的游戏画面，很有水彩画的感觉。

野中■为此开发团队研究了很久，而成果就是这次的“CANVAS”画面系统。统一，呈现出画面非常柔和、非常温暖，我们就是作出这种触动人心



CELLINON CERO NICK

本名译名 战场的女武神

SEGA 价格未定  
BD ROM 日版

2008年春  
1人 记忆与希望



# 暗流与烟花

## ——2007TGS杂评

为期四天的TGS在一片失望声中悄然落幕。经过连续三个展会的洗礼，玩家经历了三次同样的猜谜幻想直到开幕收场的过程。软件冲击效应的永恒主题在这三次展会上，都没有得到完全的展现。再反观目前三个主流平台的现状，机能、质量、软件各自存在的局限令这一代的主机竞争陷入了一个奇妙的僵局，原本希望TGS上出现一锤定音的重大消息，而现在只能继续漫长的胶着和猜谜。

然而，在这表面平衡的现象之下，依然隐藏着让我们有注意并感到其不相关的变数和波瀾。



■依旧没有明确消息的《P.T.》试玩，再次让死忠粉丝们，从展会前夜起就开始了，到底它是否真的会亮相的讨论。

## 悲壮的微软

也许东方人的内敛注定泉水敬不会像彼得·摩尔那样，即便在离开之前依然激情澎湃地为Xbox360喊冤。也许在日本市场回天乏术的低走状态之下，沉重的压力和看不到尽头的黑暗也是使泉水在台上不安来来回回踱步的原因。

250个标题集于Xbox360，微软再一次抛出了软件数字，来尽最大可能地迎合玩家解决定论的惯性思维。整场展前发布会也完全围绕游戏标题进行着，假若泉水厚唇的脸上，我却看到一种异样的悲壮。

有人指责微软游戏业务在日本的不振是由于市场推广不力所造成的，然而短期预期的一些广告营销，我们无法去过于抽象的概念化策略去揣测其意图。



的理解难度，“ump in”的口号也正如同绚丽的光环一样，醒目突出却有些费解。但是，我们也必须承认概念化的广告营销思路本来就是“高科技”游戏的宣传主流。因此这一次的发布会上，在这一年面临全球衰退年度的当前，采取了直接保守的标题数字的口号，希望可以改变日本消费者的接受程度。

然而，我们不难看出，自从Xbox360在日本上市以来，面向东方玩家所开发的作品数量是完全不缺少的，甚至包括《龙魂》、《信物转音》这样为日本玩家量身订制的RPG精品，而相

对于软硬比的规模来看，这两作的销量并不差。两年多来四五十万台主机的窘迫现状，应该会让微软明白，并非硬件风格，并非软件数量，而仅仅是一个品牌认知度的原因。

日本也许并没有韩国人那种齐心协力支持国货的觉悟，事实上在文化意识上对西方的臣服是日本现代社会最主要的一种文化心理轨迹。每年推出过数十部动漫作品的日本，会因为史莱克这个绿色大头怪而造成一股绿色旋风，挥舞着美式的英雄崇拜和在高楼大厦间奔行的蜘蛛侠也一定会造成蝴蝶而起的市场效应。自古以来，日本文化就寄托在外来文化的特基之上，然而由此形成的却是自向型的封闭结构。他们宁可开发可笑的名词来代替字母，都不愿照搬英文单词。他们一直在有意无意地表达对半个父亲的汉文化的敬拜，却总以自己的曲解在各种娱乐作品里再现日式的东方

距，我们几乎可以断定，即便在日本市场，PS3也将无日回头。可惜的是，这些日本大作依然改变不了微软这张式标签。

在东京游戏展结束后的两天内，全世界与游戏相关的人群都被一个挂着3这个数字的标题所捆绑，被预测为史上首发销量最大的世纪大作降临在全球最热门的每个与游戏相关的角落。E3上彼得那句“最后让我们来确认一下，FINISH THE FIGHT”的壮志豪言依然在我们耳边回响。而仅仅在W上市一年后就丧失了全部的时间优势和领头羊位置Xbox360，即便这场“最后一战”有了最真实也最悲壮的意义。

无论在西方还是东方，Xbox360积累的软件实力将在未来的几个月内全部释放。他们就像一场绚烂的流星风暴，猛烈地冲击还未被征服的每一寸玩家土地。预估首周四百万的销售成绩将使《光环3》成为微软迄今的销量巨人，而在他身后，从未出鞘却已寒气入骨的战争群，也会将这个附年度Xbox360的软件战场彻底击溃。

身为处在一个特殊角落的电玩人群，我们无理由不感谢微软为我们带来如此丰富的游戏体验。我们所得到的游戏的满足让我们暂时可以忽略成王败寇的历史必然。然而，处在现实那些和Xbox360命运息息相关的人群，这漫长的半年，每一天都将经受颤抖和惶恐不安中度。这耗时半年的最后一战，如果没彻底征服索尼这个隐藏着无穷魅力的对手，每个人都很难想象，2008年，会发生些什么。

于是，微软在近期叹息墙独“FF”和“MGS”这两个标题仍未攻占之余，完全有理由分散地宣布，他们几乎已经拥有最强大的第三方软件阵容。但近十年来，“FF”和“MGS”这两个与PS系主机结合得最紧密的杀手，却如同鬼魅般出现了品牌认知的内心力。只要这两个标题，未来失，正统的象征也就如同传国玉玺一样，从未曾变过。这是普通玩家都明白的道理，所以，在每款游戏让，有关这两个标题的

最后归属也成为长盛不衰的吵架标签。恐怕有再多的游戏细节公布，恐怕制作人本身一再强调仍为PS3独有，热心的Xbox360和Wii用户还是希望且日地宣传他们必将超越。

也许，这款游戏本身无论制作素质多么高，能起到的市场效应也是十分有限的。但，也正是这样一款RPG作品的移植，习惯惯了从PS3到Xbox360软件转移到市场强到了未来的一点风。随着《信物转音》、《白蛇二物语》、《龙魂》、《星海4》这些作品归属的逐渐明朗化，加上那两个雷打不动的忠臣证书，这一次微软拉拢第三方的全力出击是否能撼动这坚固的心理防线呢？答案我们无从知晓，但现实仍然是希望渺茫的。

耐人寻味的是，发布会上不可或缺的对Xbox360的介绍，我们所看到的也是一个是日式电玩游戏的大集合。相比PSN专注于PS经典作品提供的做法，Xbox360的ARC上的游戏数量和种类完全将PS3压制。然而，这种仍然强调内容上的宣传方式却忽略了增值服务中，仅有内容而没有周边性的策略，是很难以刺激消费投入的。换句话说，大量的怀旧作品可以令现有用户为之兴奋提供更多可能的收益，但这个用户群体的基础数字，却没有办法通过增值服务来扩大。相对于这些作品标题，从长远来看以主机价格的对比反而更容易使消费者获得增值的心理。

Xbox360主要的战场仍然在西方，到目前为止，我们看不到微软成功地将PS3超越自己的成绩。有人曾经说过，游戏世界的市场核心在日本，征服日本市场的主机意味着征服全世界的市场。这句话无论正确与否，至少没



们还是应该关门，打不开日本市场局面的主机，很难健康地成长为一代霸主。

相比这最后一战的结局，我更喜欢相信的是微软通过两代主机的努力，逐渐跨越地域的隔阂，在日本消费市场里慢慢建立品牌知名度的成绩。在大主机竞争的道路上，它能够获得更多的来自于东方的喝彩和支持。

## 暗流涌动的索尼

事实上，身为索尼支持者的笔者也和大多数PS吧一样，上一次为索尼着急，哀其不幸，怒其不争。假如，索尼可以承受得住巨大的经济压力，如大部分玩家和第三方期待的那样大幅降价的话，假如，索尼可以强悍得出，用非常手段尽早阻止第三方大作跨平台。假如，索尼能够不把蓝光作为主机竞争的核心，早日而降低成本推出PS3，假如，索尼能够依靠品牌积累的影响和现存信心，催促第三方加快作品开发的游戏。

太多的假如，相对应的却是更多的失望和抱怨人担忧索尼在PS3身上，降价的推动作用不明显，强硬大作的逼宫，而另两台主机软件阵容全面交战的局面下这边却一潭死水，甚至还包括血脉所系的盛大游戏受到剧烈的变化和波动，都无法让人提升信心。难道我们所能做到的，仅仅是祈祷和敷衍等待吗？

9月20日上午9点半，平凡一天的基调演讲成为TGS中最惹人关注的信号弹。正如同期举行较晚最后一轮的微软发布会一样，人们也在期待看索尼能带来怎样的动向和惊喜。最后我们看到的是什么呢？轰动一时，新款ps3六色的齐发，home的建设，psp联动功能的加强，和微软软件至上的主题形成了一个最极端的反照和对比，没有任何一款全新大作的公布，令无数人再次失望地指责索尼不务正业，过分强调多媒体战略而忘记做好一台游戏主机的本分。

有意思的是，这一天也恰好是PSP2000日本正式上市的日期。经过约一周FF7ac限定版排队入龙的根源，在日本各大城市的电器店里迎来了更汹涌的人流。过去一天就四处挂上了索尼的招牌，首日13万，当周26万的销量让很多人跌破眼镜。两周内对NDS销量上的压倒性胜利，令人们眼中产生了索尼就争急逆转的幻象。

我个人认为，PSP热潮的现象不会延续多少周，这波高潮过去，依然会回到原先两台主机销量的比例中去，但这个现象却能够引发我们足够的深思了。超越首发的成绩到底是为了什么？软件吗？FF7ac首周50万的佳绩和完美的7/11限定版主机应该已经形成了一个近期内的饱和，是要更节省时间的设计？索尼毕竟不同于于机，虽然索尼迟迟学不会任天堂频繁推出新色新改进的循环手段，但并不愿大部分人都

会因为外观和便利性就替换掉手上原先的PSP。从我个人的看法，PSP2000的销售奇迹背后的玄学，恰恰会象征索尼的一个重大的战略错误。

输出机能的强大性化使PSP这台掌上多媒体娱乐中心成为名副其实的移动终端，而与PS2接近的软件风格和定位，借助于输出方式的便利，几乎可以实现从PS2到PSP的过渡和嫁接。我们有理由相信，将来一些无需关注高成本开发的传统游戏，完全可以交给PSP去实现，从家庭到出行的持续游戏体验会给大家带来更为愉快的经历。TGS展后，《王国之心》系列作品的公布，《圣达野狼》续作的公开都可以视作PSP软件阵容复苏的一个迹象。在PSP上初期，与PS2过于接近的软件阵容并没有使她完成顺承PS2用户群的任务，反而给出不思进取的NDS——坐拥空虚地带，一度的领先地位优势与失落。可以说，在这一点上是失败的，PSP甚至不像PS3一样，有着循序渐进的平台延续性，在任天堂旗下为云漫步而来的掌机市场，延续家用机的成功经验，寻求将自己的起点建立在对方可以求新求变的高度之下，随后21的格局也就此坚不可破的固化了。掌机用户和家用机用户的人群，毕竟是完全重合的。

然而，在PS2不断轻量化和PSP联动功能不断加强之后，两者的兼容性得到了进一步的加强，PSP在未来的一年内，可以逐步实现完全承接PS2仍有的用户层，而掌上多媒体娱乐终端的实质功能的实现，令数码时代的消费者会把PSP作为生活中一个重要的组成部分。我们再来回顾一下索尼在TGS展上索尼高调公开的PSP各种多媒体功能和周边娱乐内容的提供，再往前追忆一下PS公布之初那张如蜘蛛网一般的概念图，我们会发现，索尼的多媒体娱乐中心战略从来没有更改过。

PS的成功，是以光盘为媒体的新一代游戏主机和以卡带为媒体的上一代

游戏主机之间对话的胜利。PS2的成功，是有入媒体播放的新概念游戏平台 and 纯粹游戏平台之间对话的胜利。这代呢？PS3身上承担了太多太多的责任和目标。

在一台主机全部实现两维互动功能的现状下，次世代媒体规格的挑战，所耗费的资源和精力，远比远远大于纯粹的纯游戏平台运营和竞争。有人笑话PS3可以使用10年的芯片只不过索尼一贯的牛皮作风，然而，身为玩家的我们，有的时候真的是看不到急速发展的世界究竟需要怎样的一种全局观思维。十年之前，索尼在从未涉足的游戏领域站了脚跟，过于骄人的战绩使很多人几乎将索尼看作是一个游戏企业而非一个电子企业。通过十年的积累和培养，蓝光战争开了个好头，ce芯片也上台一代EE得到了更广泛的运用。一台游戏主机的标额，可以实现五到六年的高盈利和企业增长，但是一代代媒体规格竞争的胜利，却可以影响到其后十年甚至二十年的发展。让我们把眼界打得更高一些吧，看看我们自己的“宅”心眼的游戏世界之失在发生一些什么吧。当我们为第三方游戏厂商叫吵吵不可开交的时候，手机游戏几乎实现了所有传统游戏大作的集合。在我们讨论客厅究竟会被哪类主机占领的时候，机顶盒和P2V这类多媒体终端成为越来越多的电子电信企业未来重要的战略部署。当下一代POD估计加入游戏功能的时候，当虚拟现实的游戏从单纯的网路开始步入现实生活的時候，单纯游戏平台的理念究竟可以保持多久？

Xbox Live不是仅仅为游戏而存在，home也并非单为了游戏用户而提供服务。两大电子信息产业的巨子，非常清楚手里的游戏主机是实现自己多媒体战略的急需要部署，而不是为了钱任天堂第一碗饭吃。如果不是这个根本目标，就不会有当初的SFC CD，更不会有被索尼采用UNIX系统怒而诞生的Xbox家族。600万的Xbox-360会员，270万的PSN注册会员究竟可以给两家

与损失严重的游戏企业提供多少增值利润？这个我们没有办法可考，只能从索尼上公布的欧洲一个地区铁索5超过10万的付费下载来推断出一个大概。从纯粹游戏企业来讲，索尼和微软两家都可以称作做了，做成了一个能修整多年时代的主机。然而从两个企业从无法更改的多媒体战略本身来看，对话，从Xbox诞生之初开始，就仅仅在他们两家之间进行着。

2007年剩下的一个月，必定在Xbox360的最后一战，以及年末W款大作连发的如虹气势下度过。PS3的寿命会被进一步拉开，甚至生存都成为一个艰难的话题。然而我们都可以看到，售价最为昂贵，游戏最缺少的PS3，销售成绩居然几乎与两台主机之间甚至在某些地区还保持微弱的领先。在2008年，大量第三方作品的正式登台亮相会使针对的用户群加速集中，至少在日本地区，传统游戏用户的首选将变为PS3，由此带来的良性循环至少可以比PS3在日本市场得到持续的增长。而与此同时，蓝光战略如果没有过于突然的变数，优势也会进一步扩大。2008年春，PS3将在《龙见见》、《骑士物语》、《合金装备4》、《GTAA》、《GT赛车6》、《恶魔猎人4》、《铁拳6》、《灵魂能力4》、《战场的女神》等传统游戏群的簇拥下，达到最适当的时点再次降价，扩大自己的增长速度。而反观两个对手，至少到现在为止，除了一些跨平台作品以外，几乎都把重点毫无保留地放在了2007年。

2008年，我相信是PS3一个繁盛的时期。

## 漫天烟花任天堂

TGS之前，曾听闻说任天堂将一改从不参与TGS的习惯，高调入驻，以显示理念的改变以及与第三方关系融洽的表现。当然，最后，这个隔了两位主



■虽然任天堂在游戏方面面临挑战，但《仙剑》在气氛和节奏方面还是把握得相当不错。作为PS3少有的重量级作品值得一试。



■以华丽和绚丽见长的刀锋战士《灵魂能力4》依然是本届值得关注的作品，更多第三方公司或可能将这款游戏作为系列最强的作品。

机后再次家用主机机种的游戏业巨人，还是没有屈尊来到TGS。

是的，历史上从来没有出现过普及速度如此之快的主机。是的，任天堂的体感理念甚至可以改写游戏产业已经机械化的进化轨迹历史。是的，全面霸权的业绩使任天堂确实已经不存在真正的对手。唯一的对手就是如何平衡好过于强大的第一方制作能力和弱势的第三方发挥余地的矛盾。

我们不得不感激任天堂，因为Wii和NDS的出现，激活了日益枯竭的游戏产业创意。因为Wii和NDS的出现，很多此前不关注游戏的人群被我们吸引到向家这个群体中来，而我们自己，却仿佛从来没有找到过如此新奇纯粹的快乐游戏体验。任天堂的奇迹，正和网游奇迹以及COM奇迹一样，是在一个产业上升过程中，步步紧逼的日有模式和崭新产业模式之间，花招了独角兽节点的商业智慧眼光下的产物。1两代主机的肯定思虑，让任天堂在最危急时刻决心是一条回膛炮弹能竞争，作体感游戏的风头浪尖。本身是为了避免定位冲突，夹缝中求生存的经营之道，却没想到打开了一片更为广阔的天空。

实际上，我们更应感谢那出险和任天堂并非仅仅有创造性的体感游戏理念，因为这些理念毕竟过去已经通过外设、eyetoy等得到了实现，Wii和NDS做的无非是将体感操作作为标配而形成整合。在两台主机分别登上掌机和家用机销量冠军宝座的时候，我们可以肯定的是任天堂的定力和智慧。她并没有像微软那样，用金钱或者宣传攻势去逐步拉拢第三方游戏厂商。我们看到的是，借助于平衡树和《Wii Fit》进一步体感游戏理念的加强，使Wii的定位更完美地适合于每个家庭每个年龄段的成员，而不是一人独享的主机。成功之后的谦逊曾经使很多世界性的大企业遭受滑铁卢，而认清自己的优势，将优势发挥到极致而避免再度回到常规竞争的泥潭，这才是一个成熟的成功企业必须拥

有的智慧。Wii是否要娶第三方，答案是毋庸置疑的。随着Wii用量的进一步扩大和丰富，第三方也能够Wii平台上得到，一个风险远小于其他两个平台的实验田和练兵场。然而，Wii是否有必要去和另两台主机争夺那些延续了无数年的传统游戏标题呢？这次展会上无一新作公布虽然于10月10日任天堂发布会的原因所在，却也可以看到一些端倪所在。

同样是在9月20日TGS开幕的当天，长久以来没什么注目游戏发售的Wii上迎来了一个说大不大说小不小的游戏《祖国无双KATANA》。出自于正统无双系列的ACT类型，在操作上沿用Wii手柄的体感操作，并且为了更突出体感和无双游戏的契合程度，特别为第一人称的视角。在游戏中，双节棍手柄的分工非常明确，选招器负责招式的轻斩，心横握上下直线的挥动来再取横气的横斩或斜斩，方向键用来方便的调用道具。左手的双键负责防御以及发动无双乱舞。游戏内容上，传统的街机战马弓弩射击，以及逐渐融入飞行动画的战斗设计也显得上应有尽有了。而点按的“FPS”的射击方法和横柄手柄的挥动也很好的使玩家不至于全程握柄握控手柄而产生疲劳。应该说，已经制作了十几部，并且每一部都成为畅销的无双系列能有这样的改进，是光荣在Wii上制作游戏的诚意表现。然而，就是这种 革新举措，却并没有获得较好的口碑，反而导致了大量的差评，首日销量也只有区区8000份。这个成绩主要在于无双玩家所习惯的操作被完全更改，而针对于Wii上的无双新用户，与一般的体感游戏相比，却又稍显复杂了一些。加上因上观战造成的敌人行动模式单一重复，这次的革新并没有得到应有的回报。与此同时，TGS上《真三国无双5》的PS平台试玩吸引了大量的玩家，无限武器、人物技能值成长、水中、阶梯等大量新系统的加入，令无双玩家极度期待两个月后正式版的

到来。虽然我个人觉得《祖国无双KATANA》较为中等的素质只有这个销量较为可惜，但同时也反映了一些操作习惯对传统游戏的兼容性。

最近，有一种说法在游戏论坛上悄然风行，那就是公布在PS3上的第三方大作会因为PS3目前低迷状态迟迟不推出，最后选择移植或者是转移移植到销量领先的Wii平台上去。是的，照着过去的经验，我们知道，一台主机的平台势必能够吸引大量第一方游戏的支持，而且随着用户基数的扩大，会产生第三方软件逐渐集中的集群效应，以此形成进一步的良性循环。是的，我们同时也能够看到因为主机销售台数达到了一定的高度，NDS上也出现了像《FF12亡灵之翼》和《DQ9》这样的正统大作续篇，既然NDS和PSP之间有着较大的机能差距，同样可以诱到大作移植甚至独占。



占，那么同样的家用机平台里，Wii是否也具有这个资格了呢？如果说在一次次世代主机发售之前，第三方对一台主机未来形势的误判，导致传统游戏的操作大部分集中到Xbox360和PS3上，那么时至今日，Wii销售形势的明朗化前提下，依然没有公布多少第三方大作制作的迹象，究竟厂商的知后知，还是机能的差距无法忽略的事实呢？实际上，这个问题的答案还是要看回，开始任天堂自身的定位上。回避机能竞争，将体感操作作为一台主机的标配，由此

带来的作品风格是否能够适合更大范围的潜在用户后，而无论Wii的用户构成是否主要还是与另两个平台用户产生重叠，他们对Wii游戏的需求主要还是分为任天堂本社游戏和清新简单有趣的休闲游戏两块。也许，Wii的用户非常支持类似欧章、赛尔达这样移植进行很长时间的移植游戏，但是，更多选择Wii的用户陷入这台主机的出发点，却不会是延续过去历代主机一成不变的游戏体验。他们要求更多的，依然是充满创意精神，能够让入直接投入的体感游戏。微软提及的Wii-360的构想，虽然只是种美好的愿望，但是真实存在的主机定位和风格的强烈差异，即使两台主机并存于一个玩家的客厅成为现实。成功的商品，必定能够最大限度地迎合最广泛的人群，但是商品之所以能够畅销，根本还在于自身的定位正确，并且在推广过程中逐渐扩大针对人群的心向，自身的加速度带动针对用户的集中，而大量针对用户的大量集中，也反过来加速了产品定位的稳定性。

《生化危机4 Wii edition》的成功，每每被支持者用来当作贬斥Wii“三论说”的论据。然而，表面上的数字完全掩盖了新生代的生化危机曾经全数集指于NGC的事实，品牌溢价的效用是其中很大的一个要素。另外，加上了体感操作的《生化危机4》是其它平台不可复制的独一无二的体验，加上Wii传统游戏的缺少，才能获得连Capcom自己都已麻木意料到的热销。另外，我们似乎还忽略了这样一个事实，那就是操作上手移植、内容和视效力没有任意的缩水，反而集中两个版本的精华。而新开发之作，并非不能移植，只是大幅缩水之后产生的表现力下降的代价，销量预估的差别是可能致命，这个风险的承担不是

我们普通玩家所能估算的。而且，随着主机机能的提升，游戏表现力的加强并非简单体现于画面视觉效果的表现，像《真三国无双》、《战国》、《最后的遗迹》这样的游戏，最基本的游戏系统和要素都要依赖于主机运算能力的支持，即使没有，也没有办法保持原汁原味的移植到低端主机上去，除非是采取取巧（FF12亡灵之翼）这样挂名操作的处理方法。随着Wii销量数量的持续增多，一定会大量的第三方作品汇集，但是领导游戏制作进步的主流，却永远

是技术和并非单纯的理念。也许我们很多人在感叹PC时代的游戏不可超越，但是游戏3D也依然处于3d为主，视觉效果突出为主要卖点的方向前进，这也是没有办法的事情。

W 当前已经成为一个流行名词，我们可以从游戏中看到越来越广的人群接受游戏是健康快乐的娱乐和锻炼，任天堂的任天堂正在与拥有对手所无的敏锐嗅觉和创意，而作为支持者的Wii用户，是可能能够玩更多的创意游戏体验，还是缩水移植作品？答案是显而易见的。随着传统游戏和创意游戏体验的归属方向进一步明确，历史上所没有出现的用户分流，两个平台互补共存的局面也会是这一代主机竞争才出现的最大的一个亮点。

Wii的体验如同照亮天空的烟花，带给人们真心的喜悦和投入，但同时，璀璨夜景之下，依然需要质疑而保守的模拟户去相互映照。

## 次世代的光环

在上一届的TGS展上，由于缺少新公开的议题，加上厂商们纷纷削减展出成本，更重游戏资源展示的事实而忽略花哨的环节，使得参观者可以更好地体验出游戏的魅力。在这些游戏中，有两款游戏优异的表现和清新的创意令很多玩家为之驻足。

《审判之眼》公布之初，简单的卡片战斗模式和3D无限续关的对战场地便包含着在内得多玩家都认为该只不是是一款不起眼的作品而已。但从一些试玩过的网友的评价来看，游戏的丰富、对角色的突出以及代入感的鲜明却使他们有着强烈的购买欲望。这款游戏因为萝莉棋子和摄像头，因此价格不菲，接近1万日元的售价注定不会取得高过初期期待值。但是追加卡片的持续发售，使她拥有了和很多街机卡片游戏相似的中长期追加追加的价值。而这一和虚拟结合的游戏体验，虽然并非无法模仿，但我们可以预见的是，这个创新和完全另辟的游戏方法，应当能够获得相当的市场回报。

《Wii U大乱斗》时至今日，一直都没有人能够完全解释清楚全部的游戏内容。我们只知道，建立在创造、协作、对战、模拟之上的这款游戏，却从

很多游戏已经丧失的乐趣本质上再次强调了游戏之所以成为最令人投入的娱乐方式的局限。甚至有国外的评论家毫不吝惜溢美之词，甚至预测这部作品将成为推动PS3销量的黑马。9月21日在PSN上放出的PS3版索尼克克必简单的平面地图，丰富的探索要素，以及特别而合理的对轴的运用，会使玩家对很多华而不实的声光大战产生审美疲劳之后眼前一亮。虽然索尼在维持休闲娱乐游戏体验开发上的经验与任天堂相比不值一提，但越来越多的创意小品的出现也可以看出索尼在反思自己走高规格路线遇到挫折的同时，开始往更具有包容性的方向努力。再联系到将出的《无限回廊》和PSP的《PAPARATON》，以及本次TGS展会中并一天天的基调演讲以《非洲》的宣传片作为结束，我们会理解到索尼保持传统游戏体验的良苦用心。也许，这两种两面化的实验最后会走向不好，但是至少对于PS3会成为一个具有包容性的平台是不无疑问的。

如何平衡好品质和传统不但是玩家关心的热点，也是厂商必须认真面对的当今最重要的研发课题之一。《龙穴》和《天剑》带着最强烈的宣传，以及发售前最沉重的期待终于来到了玩家手里。这两款游戏卖出的促销表现，使次世代游戏在视觉上有与电影抗衡的资本。很多家电商大卖场中高端显示器选用游戏片断来代替高清电影片断的做法越来越普遍，在这一点上，次世代主机性能的进步以及厂商掌握的游戏视觉效果技术功莫大焉。但是，游戏毕竟还是游戏，与用户之间的交互是一款游戏的根本生命力，没有交互性的优良素质，只能是华丽的空壳，而丧失了有趣的实质。在这两款游戏中，史诗影片性质的视觉追求确实使它们有着磅礴的气势，甚至令人感叹如果不是在大尺寸的高清显示器上运行会显得和笨拙。但过于追求大气的物理环境的表现，反而使游戏中人物或个体的精度得不到更多更多的展示，中远镜头的大量运用，人物比例不得不得的控制都在一定程度上反而降低了视觉的视觉效果。除此之外，这

两款游戏对六轴机能的把握依然显得稍微僵硬，对《龙穴》的灵敏控制因为物理惯性的存在非但没有提升游戏的流畅程度，反而经常打乱射击的节奏。而《天剑》中过于频繁的简单重复的人物控制拖慢飞盘的操作却令人觉得有些无聊。在第一时间握紧手柄，将投入集中到第一方制作实力的提升是明智之举，但是打造一个成功游戏品牌的关键，说到底还是对游戏系统的创造和深化，这点道理索尼却远远没有任天堂懂得多。



再来反观微软对自身游戏品牌的培养。《光环3》的全球共鸣甚至使用到结束的TGS很快投入运营，全世界媒体都在回想着士官长的最后一战表演。有人质疑光环系列的巨大成功是商业炒作的结果，有人难以适应光环游戏跳跃，但一开始不会像《战争机器》、《使命召唤》那样立即火爆刺激，慢慢提升。然而，时至今日，也许只有《光环3》是在完全传统的动作基础上，将制作者的全部智慧都运用到如何深化系统和游戏深度上去。玩过它因为对FPS爱不释手，从来不愿轻易接受这款游戏。但自从在360上玩过了《战争机器》、《黑暗》、《生化奇兵》、《使命召唤》系列之后，抱着浓厚的兴趣也加入到了这款游戏热潮中去，玩过之后不得不倾心于光环雷霆万钧的史诗气质以及无可比拟的游戏性高度。确实，《光环3》只能作为“最后一战”，因为你根本想不到，假如还有续作，要怎样制作才能够继续提高已这巅峰的高度。

同样，另一款完全传统的游戏也无愧于大作的名号。《FFVC》的热气除了“FF”这个积攒了十年的气氛原因以外，也和SE老练的制作是分不开的。故事进行和任务展开双线并行的架构使玩家获得了视觉和深度的双重满足，连笔迹这样从来不喜欢连载、收集率要比过高的游戏，也被一个紧张多变的任务吸引，将大量的时间投入到游戏转移到这款游戏之上。此外，喜欢六代之前传统FF的玩家有些反感现今FF系列形成的过于追求视觉表现的追求，然而，接受了大量先进视觉表现的现代玩家，必要的视觉夸张是他们离不开的满足对象，只要不因此丧失游

戏的乐趣，本身也是一种提高。

《我们爱高尔达》、《十项全能》、《真夜场》这些Wii平台上的第三方创意作品，虽然在争夺眼球的力度上很难和那些传统巨制相比，但是在展会现场，依然能够吸引为数不少的玩家试玩试玩的时间和真心的称赞。《战国无双KATANA》、《索尼克秘密寻宝》、《使命召唤》、《极品飞车》、《孤岛惊魂》等等传统游戏大作在Wii上无一例外的失败其根本原因未必在于

游戏的素质。一个是对该平台用户特性的把握仍然不够成熟，第二个为Wii开发游戏绝非简单地照搬传统游戏基础上换一下体验感要素就可以完成的任务。毫无节制地对体能的消耗，除了让玩家感到疲劳之外，反而降低了游戏的乐趣。而这种体感要素本身如果仅仅是操作方式的改变，根本不能获得玩家的认同。《真夜场》以及NDS的《乔尔达·幻影少》应当成为每一个愿意为Wii开发游戏的第三方的教材，学习如何利用体感来设计出玩家不曾有过的全新游戏体验。

震动、摇晃、平衡板进一步细化的开发，对六轴机能运用的检讨……在本届TGS没有太多新发表软件作品的背景下，我们可以预测到，厂商们对于如何把握新时代游戏体验力和趣味性的提高也正处在一个总结反思的时期。

或许我们不该过于贪婪，毕竟接下来的两个月，如林的大作呼啸而至，激烈交战的火花照亮整个次世代天空。我们已接受没有神，也没有更多的承载能力去接受太多的新创意的刺激。在撰写这篇文章的同时，任天堂10月10日发表会一定已经给你带来很多新的冲击。写作过程中的我尚无充裕时间，以及打好在年末游戏大作群战的当下战略核心作为宣传重点，笔者尚无所知。

然而在璀璨绚烂的篝火烟花中，我可以看到的却是涌动喧嚣着更多时代的风和暗流。

□文/Silence





## PS3

## BuuBuu Cocoreccho!

本刊译名 来吧!洛克洛克!

休闲动作

SCE

2007年9月21日

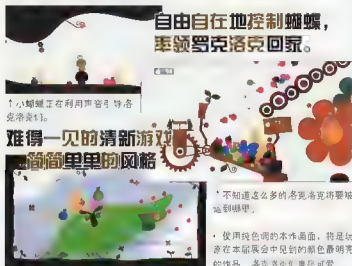
800日元(网络下载)

本作是在发售的PS2软件《洛克洛克》的外传性作品。玩家在游戏中的不仅可以操纵奇妙的生物洛克洛克们,还可以控制一只蝴蝶。游戏的目的就是唤醒各处的洛克洛克,然后帮助它们走出巢穴。

当蝴蝶们按动圆圈键就可以发出“ト”的叫声,利用洛克洛克们特性,这样就可以把它们引向目的地。

地。叫声号码是一种最基本的动作。根据场景的不同也可以使用蝴蝶之外的工具。利用摇晃圆轮的動作传感器可以开启机关,这样可以使水面上的洛克洛克飞到更远的地方。

另外,游戏画面还增加了隐藏的洛克洛克。只有在满足一定的条件后,这些隐藏的小家伙们才会出现。这里面也包含了一定的谜题内容。



自由自在地控制蝴蝶,  
率领洛克洛克回家。

1.蝴蝶正在利用声音引导洛克洛克们。

难得一见的清新游戏  
简简单单的风格

不知道这么多的洛克洛克要被唤醒到什么时候。

使用棕色调的本体画面,将让玩家在本原画面中见到的彩色番明亮的作品。洛克洛克们真是可爱

## PS3

## GO! Sports Ski

本刊译名 GO!Sports 滑雪

体育竞速

SCE

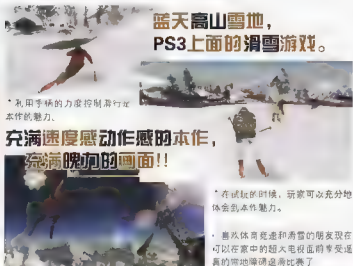
预定9月28日

价格未定

本作是以障碍滑雪为主题,3D视点体育竞速类游戏。赛道不是一条直线到底,赛道中间会出现各种支线赛道。通过跳跃,玩家可以飞到更高的赛道也可以降落到下面的赛道。反复进行游戏熟悉赛道之后,玩家可以发现最短的比赛线路。寻找恰当时机找到路程最短的赛道是游戏的关键。

单使用操纵杆进行方向控制是

般的滑雪游戏。本作将充分利用模拟操纵杆的其他功能。当迅速推压操纵杆时,游戏角色会因为重心转移而作出加速的动作。相反回压操纵杆,角色将会作出减速直至停止的动作。左右摇晃操纵杆角色便可作出倾斜的动作,配合身体的倾斜可以在转弯时产生加速度的效果。玩家可以充分享受到倾斜身体配合躲避障碍的乐趣。



蓝天高山雪地,  
PS3上面的滑雪游戏。

利用手柄的力度控制滑行是本作的魅力。

充满速度感动作感为本作,  
充满魄力画面!!

在试玩的时候,玩家可以充分地体会到本作的魅力。

虽然体育竞速和滑雪的朋友现在可以在家中的超大电视前享受逼真的雪地障碍竞速比赛了

## PS3

## The Last Remnant

本刊译名 最后的遗迹

RPG

Square Enix

发售日未定

价格未定

本作会同时登PS3和Xbox 360上推出,而且史克威尔·艾尼克斯也将使用自己所有的技术来完成这部百分之百原创的RPG大作。

《最后的遗迹》将会日美同时发售,其实不仅仅是日本和美国,全世界的玩家也都一直在期待本作的推出。在播放过的开场影像里面,我们可以看到发生在男主人公身边的各种遭遇。特别值得关注的就是战斗场面,所有看过的人都会体会到一种“次世代”“未来”主机的感觉。在巨大的战场上,和无数的敌人士兵作战,这就是如看梦幻一样的电影感。因为播放的画面只限于战斗场景,因此感觉最后的遗迹是

款可以多人同时参加战斗的动作竞技类游戏。最后,本作的发售日和发售价格都尚未确定。

在距离现在遥远的年代,世界上存在着叫“遗迹”的物体。遗迹拥有匪夷所思的力量,它甚至可以改变这个世界存在的秩序。支配这种力量的人把手中的权利分散到人类手中,现在,这些人类正在遭受战乱之苦,遗迹的力量也开始慢慢向它们了。

游戏里面的世界观以欧洲中世纪作为参考,同时增加了大量魔幻题材里面的角色怪物。另外,SE在宣传本作的时候也特意以“最多可以同时出现70个部队战斗”作为宣传点。



了四倍,但和魔物战斗的内容,但是也增加了



也许这才是真正登陆在  
次世代的次时代软件!!

一处壮观地爆发着火焰的树干,近处主角身上的衣服花纹,还有画面下方的花朵,所有的细节都异常精致。

和伙伴一起配合  
消灭巨大敌人

→虽然带有各种数值,但是完全没有繁琐复杂的感觉。游戏的开发进度应该已接近尾声。



<b>PS3</b>	<b>The Eye of Judgement Biolith Rebellion</b>
本刊译名 审判之眼~就神叛乱~SET.1	
卡片对战	SCE
	预定10月25日
	9980日元

本作即是利用PS摄像头,以双人对抗形式的卡片对战游戏。玩家将使用专用的卡片系统,在3乘3的空格中按照序摆放生物卡片,通过对手的生物卡片进行战斗。当任一玩家获得5块阵地时,那么这位玩家即算作胜利者。

卡片中的怪物共有100种以上,每个怪物都有不同的攻击力和攻击范围。也有负责提升己方防御力的辅助卡

片,此外卡片所处的空格也会和怪物的本身属性发生交互影响。

通过网络连线 and 世界上其他的玩家对战,如同在自家桌子上和朋友进行纸片一样方便。游戏的发售日预定为10月25日 另外还有与游戏软件同捆发售,附带摄像头等设备的版本。在试玩还有专门引导到正确方向。



**连接网络配合摄像头,和世界各地的玩家对战。**

↑ 这种新玩法的游戏在展会中还有许多。

**久远的卡片游戏,重新焕发新的挑战!**

↑ 随同软件会 同捆摄像头、卡片,还有桌面底座。

↑ 这种新类型的游戏充分应用到了摄像头的功能,玩家在游玩时会感觉新颖独特的趣味。

<b>PS3</b>	<b>Echochrome</b>
本刊译名 回声阴影	
图形解谜	SCE
	预定2008年春季
	价格未定

本作是根据荷兰画家绘制的错视画,即欺骗人类的眼睛以达到混淆视觉感知的画,创作出来的 一种新型解谜游戏。游戏的目的即是玩家通过控制模拟拉赫特改变图形视角,同时还避免自由奔跑的游戏角色不会脱离出图形外,并且引导到正确的方向。

游戏中经常会出现前方没有道路的情况,此时需要改变视点来找到路

其他障碍物或者图形遮挡的道理。也许某一个视点看起来根本无法通过,但是通过反复的观察就会发现其实前进的方向非常明显。在众多利用简单干净图形作为游戏的作品中,本作可以说是其中最具有创意的作品了。还有,本作预定于明年春季同时在PS3和PSP上推出(同时有网络下载版),在试玩会上提供试玩的只有PS3版的一台主机。



**黑白简单的几何图形,由各种线条构成。**

↑ 不知道玩家看到点和游戏做什么想象。

**这并不如看起来那么简单!**

↑ 只有充分利用到想象力才能顺利解决问题。

↑ 目前的游戏都开始向复杂、麻烦发展,像本作这种轻松简单的游戏越来越少了。

<b>PS3</b>	<b>Little Big Planet</b>
本刊译名 小小大星球	
动作	Media Molecule
	发售日未定
	价格未定

由一名SCE展会特别介绍员和另外三名参观者同时游戏,控制可爱的卡通头身人物跳跃躲避前方的障碍物,同时向远方目标前进的动作游戏。

除此之外,玩家还可以通过游戏里面的工具定制自己的游戏风格。不仅可以改变游戏方式和卡通人物,玩家甚至还可以通过创建工具制作出来一款新的“游戏”。

会场中试玩的本作只提供了 关短的场景,所以本作的游戏画面也不会是最终产品。但是通过试玩版,所有的玩家都认为这是一款自由度非常高的作品;另外,本作的发售日期和价格依然未定。

本作由索尼电脑娱乐公司欧洲部分团队负责开发销售。所以,本作的风格就带有一定欧洲风格。



**带有欧洲卡通风格,独特的跳跃动作游戏!**

↑ 头身的外星卡通人物来到未知的星球探险。

**四人同时游戏,简单刺激好玩!**

↑ 本作在会期间广受大家欢迎,试玩会场外排队的人满为患。

↑ 游戏似乎以跳跃冒险为主,跳跃将是游戏的主要动作,跑跳的连续组合会成为通关的关键。

<b>PS3</b>	<b>Ratchet and Clank FUTURE</b>
本刊译名 拉切特与克拉克~未来	
动作冒险	Insomniac Games
	预定11月11日
	价格未定

控制主人公拉切特 伙进行火爆攻击的爽快动作游戏,本作为,拉切特与克拉克)系列的第六部作品。游戏中依然可以使用攻击力超强的手枪,可以大范围旋转攻击的斧头等等武器。本次提供试玩的场景和E3上的几乎一样。

尽管在超级跳跃的时候,可以反复使用强力必杀技,但是如果不能提前确认落地点而掉落在深渊的话会直接死亡,因此在未知和狭窄的场景里面不要使用。

本次试玩版本,在一出场就能比较狭窄的路径,而且敌人会经常飞到角色后方攻击;有的关卡中,还可以直接使用必杀技直接通过。看来本作还需要经过最后的平衡调整。

本作预定11月11日发售,对应索尼PS3的新手柄“DUAL SHOCK3”。



**拉切特和克拉克并肩作战,再次挑战新的星球!!**

↑ 拉切特和克拉克又来到未知星球冒险。

**没有终点没有休息,永无止境的战斗!**

↑ 使用激光枪攻击的外星飞碟敌人,看起来对手很很强悍。

↑ 游戏似乎以地面战斗为主,敌人众多,且使用大威力武器攻击。

Wii

WE LOVE GOLF!

本刊译名 我们爱高尔夫!

体育

CAPCOM

发售日未定

价格未定

Wii主机因为自己的独特操作方式,不但给玩家带来了全新的游戏体验,让玩家在游戏的同时进行健身锻炼,也成为体育类游戏的宠儿。拳击、棒球等体育运动纷纷登场。而高尔夫运动之前一直是平民百姓不敢问津的高价体育项目。随着社会的发展在逐渐地向百姓靠近,而本作作品则彻底让玩家把高尔夫球场带回家中。游戏的操作方

法非常简单,在游戏中Wii主机的感应手柄就是 根高尔夫球杆。除了最基本的高尔夫球运动模式外,游戏中还添加了一些动作冒险游戏,展现动作大师的制作实力。游戏场景逼真,在海边球场比赛时,玩家通过游戏画面可以感觉到强劲的海风。在沙漠球场则可以感觉到滚烫的阳光。在不同的场景中,玩家必须使用不同的力道和技术。



↑进行比赛时 屏幕上会有具体的操作指南 玩家可以轻松上手。

手柄千种功能,  
游戏万般选择!

\*在耀眼的阳光下 16岁少女格蕾丝挥杆击球。

\*原野后是一片平缓的沟河,远方则是 一望无际的沙漠 身处美景的男女选手将高尔夫球轻轻抛入球洞。

Wii

宝岛Z パルパロスの秘法

本刊译名 宝岛Z 巴鲁巴洛斯秘法

动作冒险

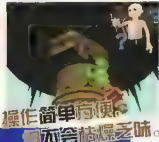
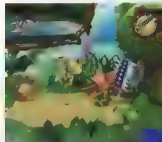
CAPCOM

2007年10月25日

6090日元

本作作品充分发挥了Wii主机的动作感应手柄的强大功能,游戏中的谜题对手柄的握拿方式、使用方法都有严格要求。随着游戏的进行,玩家必须不断变化手柄的使用,玩家手中的手柄就是万能的神奇工具。厂商公布的数据显示,手柄在本作中可以当作80多种物品使用,比如为了打开紧闭的大门,玩家需要像使用钥匙开门一样使用手

柄。为了方便玩家操作,游戏中人物自动前进,玩家只需要应对不同的场所做出各种动作。本作的故事围绕着一个神秘的宝藏展开,玩家扮演的是对宝岛充满向往的见习海盗少年扎克。在一次偶然的机会,他遇见了传说中的大海盗巴鲁巴洛斯,不过他却要受到诅咒而变成怪物。玩家必须收集到散落在各地的黄金像,才能接触他的封印。



\*在扎克身后用尾巴飞行的可能就是传说中的大海盗巴鲁巴洛斯,想让他恢复原状 就必须收集齐分布在各地的黄金像。

\*少年扎克在海上四处冒险寻找宝藏,但自己的命运却掌握在自己手中。

少年满怀对宝藏的期待  
冲入奇幻美妙世界!

少年满怀对宝藏的期待  
冲入奇幻美妙世界!

Wii

战国BASARA2 英雄外传

本刊译名 战国BASARA2 英雄外传

无双系列

CAPCOM

2007年11月29日

5480日元/7340日元

战国无双系列一直是恶搞的典范,把历史上的英雄豪杰恶搞到极限,英雄豪杰不再是高高在上,而是全部成为笑星,使玩家在紧张激烈的战斗中,也能因为恶搞桥段放声大笑。同时替代PS2和Wii主机的本作游戏内容基本相同,都是让玩家控制战国人物回到战国乱世,从不同的角度了解战国历史,并且通过自己的努力创造历史。两台主机上

本作的最大差别就在于操作方式,Wii主机采用新颖的操作方式,玩家使用动感手柄下达指令,让玩家控制的人物做出各种动作,就算是不懂动作游戏的玩家,也可以通过这种操作方式顺利过关。在本款作品中,前作中作为敌方登场的阿市、浅井长政等角色也升级为可控制角色,喜欢他们的玩家可以在本作中控制他们纵横驰骋一统天下。



\*绚丽的游戏画面和夸张的人物招式也是本系列作品的两大特点,在本作中这两大特点将继续发扬光大。

爽快乱斗于战国乱世中  
欢笑在紧张游戏里!

本作增加了收入新武将模式 玩家可以在此 决雌雄

Wii

opoona

本刊译名 欧普纳

角色扮演

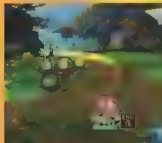
KOEI

2007年11月1日

7140日元

角色扮演类游戏一直深受广大玩家热爱,但Wii主机上一直没有该类作品。本作的出现,填补了Wii主机在角色扮演游戏方面的空白。可惜在这次的展会上 只为玩家准备了三台试玩机,导致试玩台前出现了恐怖的长队。在游戏中玩家需要操纵着在本空中旅行的主人公欧普纳寻找失散的家人们,然后在 颗与地球极其相似的星球

上开始新生活。本作并非只能使用动作感应手柄操作,使用传统手柄也可以正常进行,不过动作感应手柄或许可以给玩家更强的代入感 因此效果会更好一些。在游戏中玩家使用C键可以决定行动目的地,Z键可以调出游戏菜单,在野外遭遇敌人后,会切换到战斗画面。游戏的战斗除了操作方式以外,都与上统角色扮演游戏完全相同。



\*本作作品由制作《勇者斗恶龙》系列的ArtePiazza负责开发,可以让玩家体验到最原始的角色扮演乐趣。

一款可操作的外星人而可变的角色是游戏最大的卖点

来自外星的超可爱角色,  
寻找家人开始新生活!

来自外星的超可爱角色,  
寻找家人开始新生活!



<b>Wii</b>	<b>胧村正妖刀传 (暂)</b>		
本刊译名	胧村正妖刀传   暂	发售日未定	价格未定
动作	Minicore		

故事围绕若元禄年司神部的妖刀展开,以美丽的日式风景为背景,以手中的动感手柄为武器打倒敌人,这三要素均构成了本作。因为使用Wii主机的特殊手柄,玩家可以产生更为强烈的现场感。游戏中无论普通攻击、使用忍术,还是使用强力的必杀技,玩家都可以用动作感应手柄完美完成。从游戏开始到结束,玩家都要不停地挥舞着

手中的动感手柄。但因为厂商的精心设计,玩家长时间进行游戏也不会觉得疲劳。虽然本作作品目前还在制作中,但游戏的画面却显示出了强烈的日本风格,玩家在游戏中使用的全部都是手型剑、东洋刀等日本传统的武器,游戏中出现的怪物也出自日本传说。浓郁的日本风格使玩家迅速陶醉在传说的世界里,控制着勇敢的主人公勇闯新篇。



\* 荒野、夕阳、枯木 主人公正在与山妖刀力量的邪恶意志殊死搏斗,玩家需要抓住时机发动攻击。



但游戏的画面却显示出了强烈的日本风格,玩家在游戏中使用的全部都是手型剑、东洋刀等日本传统的武器,游戏中出现的怪物也出自日本传说。浓郁的日本风格使玩家迅速陶醉在传说的世界里,控制着勇敢的主人公勇闯新篇。

**吸血食人恶魔突现世间  
英雄人物从此出山!!**

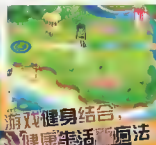
<b>Wii</b>	<b>スイングゴルフパニャ2ndショット</b>		
本刊译名	挥杆飞鹰2次打击	发售日未定	价格未定
体育运动	Teamo		

本作作品以PC网络高尔夫游戏为基础开发,使用Wii主机动态感应手柄操作,不但继承了前作的特点,还增添了大量新要素。前作中的故事模式在本作中进化为单人的巡回赛模式,玩家可以逐个突破地图上的关卡,逐渐接近最高目标。成为高尔夫界的霸者并不简单,必须通过一条漫长艰苦的道路,玩家必须在游戏中不断战胜对手,提高自

己的技术,巡回赛模式其实就是一条成长之路。在游戏中加入了大量全新击球技巧、原创的新服装及新球场,并且还加入了大量小游戏。游戏中的角色异常可爱,动作更是接近真实。不过虽然Wii主机的操作方式可以带来现场感,也能在提高玩家在现实生活中的高尔夫水平,但对那些毫无高尔夫经验的玩家来说,恐怕不会轻易上手。



↑根据玩家站位,高尔夫球棒上的位置不同,玩家可以得到不同的积分,因此必须控制好自己的击球力量。



↑根据玩家站位,高尔夫球棒上的位置不同,玩家可以得到不同的积分,因此必须控制好自己的击球力量。

**绿茵赛场上的高尔夫决战,  
可爱角色的精彩表演!!**

<b>Wii</b>	<b>アルゴスの战士マツスルインパクト</b>		
本刊译名	阿尔戈斯战士	2007年内	价格未定
动作	Teamo		

街机名作阿尔戈斯战士诞生于1986年,该作品刚上市,便得到了玩家的好评。时间大街小巷的街机厅内,到处都是该作品的主机,因此该作曾于2002年在PS2平台重新制作,也得到了玩家的认可。游戏界步入次世代时代,本作在Wii主机上重新复活,玩家可以透过游戏平台的变化感受到阿尔戈斯战士的成长。本作的主人公继续开

代作品,挥舞着坚固的盾牌将敌人粉碎。在游戏展上演示的影像中,我们可以看到身材魁梧的战士、巨大化的怪物,可以从中学会本作的世界观。而这款游戏为玩家带来的爽快感、与以往动作游戏中枪、剑带来的感觉完全不同。因为发动攻击时,攻击力与玩家挥舞的力度紧密相关,因此通过这款游戏,玩家还可以得到身体上的锻炼。



↑主人公手中的盾牌与众不同,必须锁定坚固的盾牌,攻击时才可以将敌人弹飞,发动攻击的次数不同也许可以得到不同奖励。



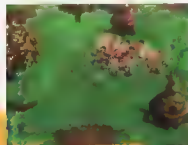
↑主人公手中的盾牌与众不同,必须锁定坚固的盾牌,攻击时才可以将敌人弹飞,发动攻击的次数不同也许可以得到不同奖励。

**二十余年名作终再出山,  
阿尔戈斯战士归来!!**

<b>Wii</b>	<b>王様物語</b>		
本刊译名	王样物语	发售日未定	价格未定
战略模拟	MMV		

本作作品由MMV、CMG 和TOWN-FACTORY三家公司联手打造,虽然三家的实力不如一统厂商,但制作阵容也堪称豪华。玩家在游戏中可以体验一下国王的生活,不但要努力建设自己的国家,还要与想点各异的百姓接触,并且率领他们讨伐怪物。玩家扮演的主人公是一名胆小的少年,百姓对他没有信任,不过根据玩家的努力,可以把他的

声望提高,玩家在游戏中的地位越来越高,从最初只有少数人服从命令,逐步被广大百姓接受,最终会成为一呼万应的真正王者,与此同时玩家也会逐步获得心理上的回报。声望的重要性在游戏中完美表现,比如在游戏最初将财富藏,只有很少的百姓参加,但随着声望提高都会有大量百姓慕名而来。



↑本作作品自由度高,甚至还有恋爱要素出现。玩家在游戏中的重要任务就是积极声望,利用民众的力量完成一切挑战。



↑本作作品自由度高,甚至还有恋爱要素出现。玩家在游戏中的重要任务就是积极声望,利用民众的力量完成一切挑战。

**水可载舟,亦可覆舟!!  
百姓才为治国之本!!**

在游戏中,声望的提高,玩家在游戏中的地位越来越高,从最初只有少数人服从命令,逐步被广大百姓接受,最终会成为一呼万应的真正王者,与此同时玩家也会逐步获得心理上的回报。声望的重要性在游戏中完美表现,比如在游戏最初将财富藏,只有很少的百姓参加,但随着声望提高都会有大量百姓慕名而来。

## NDS ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア

本刊译名 最终幻想战略版A2 封穴的魔导书

战略角色扮演

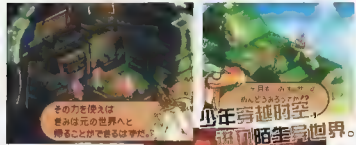
SQUARE・ENIX

2007年10月25日

4800日元

本作是GBA主机上《最终幻想战略版ADVANCE》的续作，主人公鲁索是名生活在现实世界中的少年，因为图书馆偶然的奇遇，被传送到异世界伊瓦利斯，从此开始自己的冒险。最终幻想十二的主人公黑恩和帕罗罗也出现在本次聚会的影响上，不过目前还不知道他们与本作的故事有什么关系。前作中威力惊人的石像兽仍然留在，并且追加

了最终幻想十中出现过的石像兽。游戏中登场的种族除了前作中的人类、莫古和、猫拉、邦加等种族外，还增添了新种族古兰亚族。该种族擅长物理攻击，身上长有羽毛、尾巴和角。除了种族之外，本作还增添了大量新道具和新特技。记得前作的广告标语就是“可以玩上年的作品”，希望玩家们能真的迷恋上本作一年。



↑回到原来世界的道路漫长，在异世界中，知识渊博的长者将回到原来世界的重点告诉主人公，可惜并不是准确方法。

## 最终幻想世界博太战略新作即将上市

↑石像兽会从天而降，似乎是个很麻烦的敌人。

## NDS DUEL LOVE 恋する乙女は胜利の女神

本刊译名 恋爱少女是胜利女神

恋爱冒险

NBGI

发售日未定

价格未定

玩家在游戏中的扮演一名转校的高中女生，被朋友在一个夜晚带到了日校舍，在那里竟然发现男生们在举行秘密会议。女主人公最初虽然惊讶，但了解了选手们的事后，立刻被他们的魅力吸引，从此“边度过”校园生活，一边在格斗大会为选手们加油。游戏中加入了大量针对NDS主机的系统，比如说使用触摸屏为选手擦拭汗水，使

用麦克风为选手加油等。玩家可以在地图上选择移动地点，与各种人物进行对话，与特定的主人公亲密达到一定程度，会引发不同的游戏结局，随着在日常生活中的不断接触，玩家会与自己心仪的选手缩短距离，在格斗大会中他甚至能因玩家的加油而扭转战局。此外，玩家还可以跟自己喜爱的选手进行迷你游戏。



↑在迷你游戏“刷牙”中，玩家需要利用触摸屏完成，根据男主角的作画表情和背景的色彩，玩家可以感觉出他的心理变化。

## 疯狂的校园勇敢的格斗大会秘密召开

↑本作为玩家准备了大量的对话选项。

## NDS ルミナスアーク2 ウイル

本刊译名 光之圣剑2：决心

战略角色扮演

MMV

发售日未定

价格未定

语音是前作给玩家留下了深刻印象，在本作中继续邀请了专业声优配音。“选择”是本作的游戏重点之一，在进行战斗前，该选择哪些人物出战？游戏故事发生分支时该如何选择？根据玩家的自由选择，游戏会向不同的方向发展，在游戏剧情中登场主人公会根据玩家的选项发生变化。丰富的选择使玩家可以按照自己的喜好进入不同路线

也可以使喜爱本作的玩家多次游戏。游戏的系统继承前作，玩家也可以利用Wi-Fi功能，使用自己培养的战士进行联机对战。战斗部分出现复活条件和，并增加了全新的契约系统，玩家可以通过与各地的魔女签订契约提高自身能力。在每场战斗中，玩家还可以发动一次契约技能，解放装备戒指中的魔力，使主人公在规定时间内能力大幅提升。



↑个性的人物是本作的一大特点，但各个职业的特性并不明显，使用回蓝魔法可以很快将角色升至满级。

↑该系列的战斗画面，似乎也越来越接近于现实。

## Wi-Fi联机对战挑战斗智斗勇其乐无穷

↑游戏中的战斗画面，似乎也越来越接近于现实。

## NDS Ninja Gaiden Dragon Sword

本刊译名 忍者龙剑传：龙剑

动作

Tecmo

发售日未定

价格未定

人气动作游戏忍者龙剑传系列登陆NDS平台，曾经风靡我国的作品终于出现了新作，这对玩家来说无疑是天大的喜讯。本作作品充分发挥出主机和手柄的触控功能，游戏中大部分操作都可以透过触摸屏完成。用触控笔向下向上划，主人公会纵身入空中，接着就可以进入攻击模式。将触控笔向下划主人公则是躲闪躲避。使用触控笔点击敌人，主

人公会向敌人连续射出半圆剑。也可以使用触控笔进行向下的斩击或刺击，连华雨的必杀技也要通过触控笔控制完成。玩家还可以将主机竖起来进行游戏，可以同时观察到上下屏幕。除了男主角龙剑外，还有一名女性忍者登场，但并没有在杂志中公布她的情报。为了使玩家尽快上手，在游戏中还特别设定了触控笔教学模式。



↑全3D人物战，动作真实，而游戏的画面更是精美华丽，使玩家不得不佩服DS主机的硬件性能和厂家的制作功底。

↑游戏中的角色正在挑战敌人。

## 苦盼多年经典系列终于DS主机再起忍者龙剑传

↑游戏中的角色正在挑战敌人。

<b>PSP</b>	<b>デジタイアファイナルファンタジー</b>
本刊译名: 终章 最终幻想	
乱斗	SQUARE ENIX
发售日未定	价格未定

为了纪念深受玩家热爱的最终幻想系列诞生20周年, 厂商特别推出了本款动作格斗作品。在本款作品中, 来自最终幻想系列的主人公们超越了时代同台竞技。在调和之神阿摩斯和星光之神卡奥斯引导下, 一系列故事围绕着战士们展开。尤之神与赛菲罗斯、冥界对克劳德, 这些梦幻般的对决不再是梦想, 而是即将成为现实。现在, 在世界上非常

流行乱斗作品。从任天堂全明星大乱斗到《街头霸王X大乱斗》, 从《LUMP全明星大乱斗》到《鬼武者: 无赖传》都是利用角色的高人气和系列的知名度而满足了观众, 其中还不乏一些提高厂商知名度的优秀作品。众多的的人气人物、世界名作的制作保证以及20周年的系列纪念, 都是玩家购买本作的保证。



1 图中就是来自PS主机作品最终幻想系列的主人公们

**随时随地战斗, 向天地起风云。**



“初代最终幻想作品的主人公之战”。

“本作的战斗画面相当华丽, 人物动作更硬更快, 在屏幕上有着清晰的视觉冲击力。”

<b>PSP</b>	<b>ヴァルハラナイツ2</b>
本刊译名: 瓦尔哈拉骑士2	
动作	MMV
发售日未定	价格未定

本作是瓦尔哈拉骑士的进化作品, 玩家可以在500万以上的人物造型中选择自己喜爱的角色, 自行制作主人公。虽然前作大受好评, 但厂商却未就此停步不前, 而是要为玩家制作出更高层次的作品。在本作中加入了大量新要素, 使玩家无论是单机游戏还是联机游戏, 都能得到全新感受。在本作中增加了新的神威、新职业以及新任务、防

具、武器也大幅更新, 玩家可以以8万种类似上的装备组合中, 选择最适合自己的一套。剧情模式中野外任务大幅增加, 玩家绝对可以玩个过瘾。本款作品支持联机游戏, 玩家可以利用主机的无线联机功能, 组队共同进行冒险。因为人物造型超过800万种, 因此每名玩家的主角都是特点鲜明性格突出, 再也不会出现千篇一律个性全无的现象。

**创建出只属于自己的主角, 享受自己的快乐时光。**



**组建队伍同冒险, 伙伴面前显神威!**



“敌我双方各出五人, 但我军战斗力明显高于敌人。”

“在一村庄中与百姓对话, 也是收集情报的重要方式, 本作中玩家一定要多与他们交流。”

<b>PSP</b>	<b>パタポン</b>
本刊译名: 帕塔波	
音乐	SCG
发售日未定	价格未定

本款作品是一款很有意思的作品, 玩家需要配合音乐节奏按下按键, 借助音乐的力量控制, 生物PATAPON完成系列任务。玩家扮演的角色就是PATAPON们的神, 方块键代表“哒哒”, 圆键键代表“砰”, 在四拍的旋律中, 玩家顺利输入“哒哒”、“哒哒”、“砰”、“哒”, 也就是按下方块、方块、圆键键。PATAPON们可以自动前

进输入“砰”、“砰”、“哒哒”、“哒哒”、“哒”, PATAPON们会向面前的敌人或者障碍物发动攻击。如果玩家没能配合旋律输入指令, PATAPON们则会不能继续前进或者遭受受到敌人的反击。作为可爱小生命的他们的神明, 玩家自然要不断努力, 尽量让这些小家伙不要受到伤害, 而提高自己水平的办法就只有不断就是不断地挑战自己。



1 游戏中, 玩家需要配合音乐的节奏按下按键

**以旋律制敌人, 战略藏在音乐中。**



“游戏中, 玩家需要配合音乐的节奏按下按键, 生物PATAPON们会向面前的敌人或者障碍物发动攻击。”

“这些就是奇妙的生物PATAPON, 它们还以为他们都是海豚, 千万不要小看它们的力量。”

<b>PSP</b>	<b>モンスターハンターポータブル2nd G</b>
本刊译名: 怪物猎人携带版2G	
动作	CAPCOM
发售日未定	价格未定

怪物猎人系列不仅为厂商挣足了钞票, 大大提升了厂商在玩家心目中的形象, 也是带动PSP主机销售的大功臣。有不少玩家原本不懂动作游戏, 但是为了怪物猎人却成了动作达人。怪物猎人系列的联机模式, 是该系列走红的根本, 本作也将继续支持联机游戏。这次在展会上, 制作人公布了本作的新情报。本作收录了怪物猎人系列中

登场的怪物, 并追加了更高难度的任务和地图。在追加的地图中, 隐藏着会为玩家开出的物品。人物记录是玩家的宝贝, 本作将会继承前作玩家的记录, 不会使玩家多年的打拼付诸东流。虽然在这次会议上并没有公布更多的情报, 但开发工作目前正在顺利进行, 玩家们只要再坚持几天, 便可以再次进入怪物的世界, 享受自己的猎人生活。

**好友三五人, 组队诛恶怪! 全面享受联机乐趣!**



**人人都是平等, 靠技术决定一切。**



“明年也会再次召开, 为玩家准备的怪物猎人展, 届时一定会有数以万计的怪物猎人参加。”

“厂商在这次展会上公布了本款作品的LOGO。”

# 11载东瀛饕餮

## ——东京游戏展17届历史回顾

### 在新时代召唤中诞生

东京游戏展从98年 8月22日-24日开始举办,展出地点在经常举办国际盛会的东京国际展览馆。东京游戏展由日本电脑娱乐供应商协会CESA牵头,从95年11月开始筹备,由于各大硬件软件商的踊跃参与,前届只用了不到一年的时间。

当时的游戏业界正是广大硬件商三雄并立的时候,PS与SS经过近两年的厮杀打得难解难分,任天堂的N64也呼之欲出,可以说游戏业界正处于前所未有的激烈竞争状态。游戏软件媒介也逐步由卡带过渡到了大容量的CD-ROM,

东京游戏展PS的游戏占了大多数。99年更是热闹的一年,索尼在本次展会上风头出尽,PS独霸游戏、勇者斗恶龙7,以及PS2本体的初次披露引爆了整个业界,吸引了各路报纸和电视台的注目。东京游戏展已悄然成为了索尼独霸的天下。2000年9月9日微软为了其第一代的家用游戏机XBOX的推出也加入了东京游戏展,日本的玩家们现场好奇地注视着这台来自海外的黑盒子,不幸的是由于微软的乱入,原配支撑不住了的世嘉不得不黯然退出硬件商行列,从此转为软件开发商。但自从99年的巅峰之后东京游戏展开始走下坡路。规模创制缔造的东京游戏展像一个着了魔的

皮球。会场也从99年秋季的16万3866人开始逐年减少。2000年春一下子降到了13万1708人,2001年春更回落到了11万6806人。东京游戏展为什么会出现如此急速地下降呢?其中的主要原因被归结为展会社与参展游戏的大量减少。97年、98年共有104家参展商。到了2001年春则减少到了53家。也许是由于次世代主机PS2、NGC、XBOX相继发售,硬件处于新旧交替之际,所以软件商需要一定的时间去次世代做准备吧。另外,一年两次的东京游戏展让厂商和玩家不同程度地丧失了新鲜感。硬件与软件商并没有那么多新东西每次都给观众带来惊喜。东京游戏展到了不得不改革的时候。

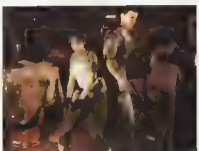
### 革新与再次出发

2002年东京游戏展终于进行了大幅改革。

在运营方面邀请了日经BP会社、海外赞助商、软件开发工具商加入,制定出了吸引核心玩家的 新观众成员入场的强化政策。展出日期也调整了一年一度,每年9月开展。在软件方面,强化了面向PS2和NGC的游戏制作体系。多个措施并带东京游戏展终于走出低谷,开始慢慢复苏。由于SQUARE在《最终幻想》电影的投资失败,会社损失惨重,不得不与拥有《勇者斗恶龙》系列的ENX合并,2003年4月以SQUARE与ENX两大会社的合并为开端,一时之间各大游戏厂商纷纷与相中的会社站边或重组,如BANDAI与一直合作密切的NAMCO合并成为BANDAI

2007届东京游戏展已于9月20日至23日召开,作为亚洲规模最大的游戏展示会现正向世界第一的游戏展会迈进。TGS从1995年的首届至今已经成功举办11个年头,虽然期间也曾由于日本业界的规模缩减而经历尴尬,但是仍然成就了众多条件而令人难忘的瞬间。接下来,本刊将和大家一起回顾历届游戏展的历程,尤其是在这个辞旧迎新的时代,我们将以数据为主的方式讲述TGS的故事,从中也可以清晰地看到日本游戏业向全世界辐射的过程,以及电玩产业在全盛阶段的演化历程。

□文/龙马



正在新世代的东京游戏展上,人们化身为一个个展出了低低高度的玩具。

业内容有了惊人的提高。

### 迈向世界第一的盛会

2007年的东京游戏展再次迎来革新。东京游戏展又以全新的面貌继续前进。

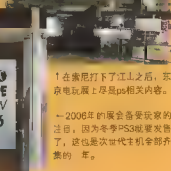
由日本经济产业省主导,东京国际电影节和秋叶原娱乐祭与CESA联合共办的2007年东京游戏展已成为日本国际文化交流的一个重要组成部分,不光是游戏,还有电影、动漫的加盟,三者合而为一。得到的效果是相乘而不是相加。这势必将会引来海外更集中的目光。2007年东京游戏展9月20日-23日于千叶幕张国际展览馆开幕。由于规模的扩大,展会的举办日期也由3天延长为4天,前2天为免费参观日,第三天入场者需与媒体申请入场,后2天为一般参观日,开放一般民众购票参观,预售票定价1000日元,现场票定价1200日元,“学生以下免费入场”。本次展会的主题为“连接、广阔、世界”。展会的宗旨是将家用游戏机、掌机、手机、电脑等所有娱乐设施互相连接,不同的玩法通过网络进行游戏的时代即将到来,而且将不受年龄、性别和国别的限制,创造更加广阔的新世界。随着新世界进入游戏展E3规模的雄心,本次的东京游戏展已是名副其实的世界上最大的

热销软件的可再找变得无比快捷的所谓“流通革命”爆发了一时间整个世界气氛热烈。这正是催生东京游戏展的根源。98年东京游戏展上各大厂商争奇斗艳。不光是各大硬件商拼命吆喝,宣扬自家硬件的强大,如SQUARE、CAPCOM、BANDAI、KONAM等软件商也必须为自家游戏选个合适的主题,在次世代大战中站好队。其中特别引人注目的大作有PS上的《最终幻想7》和SS上的《樱花大战》。在之后的数年间,东京游戏展上总是面向PS与SS的游戏软件出展的面积就占了展会全体的4分之1以上。

### 急速的扩大与停滞

97年之后,东京游戏展迎来了第3次变革。举办日期变成了每年的春季和秋季各举办一次,举办的场地也有所变动,从97年秋开始,会场转为千叶幕张的国际展览馆中心,此后东京游戏展的规模逐年扩大。98年秋天,除了索尼发表PS用的便携终端之外,世嘉的新主机DC也首次出展。由于索尼的PS逐步在日本卖得优异,世嘉的SS已是只有相陪的功劳无还手之力,PS不断地吸收着任天堂与世嘉的用户群,98年时已俨然成为了业界第一。98年的

在2001年的东京游戏展上,PC、手机部分的内容所占比重仅10%。不到12%。2006年已经占到总数的25%了。由日本电脑娱乐供应商协会CESA主办原本只是面向家用游戏机的东京游戏展,已逐渐成长为游戏业龙头联合展示会。随着东京游戏展魅力的提升,到场的玩家数量越来越多,2006年是“次世代主机齐聚”的一年。新的次世代大战将从此开始。2006年东京游戏展规模“新纪录”新感动“新时代”,“全球化”“梦想”吸引了广大玩家们来捧场。据统计数据显示,2006年东京游戏展到场人数19万2411人,出席会社数148社,均为历史最高记录,东京游戏展已成为全球屈指可数的大型游戏展会。还有一个值得关注的,是由于PSP与NDS的大受欢迎,掌机市场呈爆发式增长,从2005年开始,东京游戏展上掌机的展



1在索尼打下了江山之后,东京游戏展上尽是ps相关内容。  
~2006年的展会备受玩家的注目,因为当年PS3刚发售了,这也是次世代主机全面齐集的一年。



游戏展会。截至8月7日止,2007年东京电玩展预定参展厂商就已经达到了171家,展出摊位1715个,两者都打破了去年创下的纪录,创历届新高。虽然到场人数、出展软件数现在还不得而知,但两东京电玩展新的历史最高纪录已是板上钉钉的事情了。

从98年首届东京电玩展举办至今已经成功举办11个年头,风雨同舟十多年,俗话讲“十年磨一剑”,东京电玩展历经诸多磨难,走过的道路并不是一帆风顺的,但是东京电玩展在挫折中成长,终于有了今日的成就,其影响不光在亚洲,在全世界也是首屈一指,可以说从今年东京电玩展与东京国际电玩节、秋叶原娱乐祭结合的态势来看,日本文化的魅力将集中在9月向世界辐射。东京电玩展已然成为日本国际文化交流的重要舞台,9月全世界的目光都将集中在这里,就是从今一年——2007开始,东京电玩展将登上世界游戏第一盛会的巅峰。

## 东京电玩展与索尼

如果说东京电玩展最受益的厂商,那么毫无疑问是索尼,自从东京电玩展98年开展以来,索尼就不遗余力地在展会上宣传自身的硬件与软件,当年,索尼还是游戏业一个愣头青,迫切需要一舞台来展示PS的超强性价比。可以说96年SQUARE在展会上出



↑XBOX360自从前年开始就吸引参加东京电玩展,但日本玩家只是去看热闹。任天堂就有不参加东京电玩展的习惯,而微软虽然从2000年起就实力在展上吆喝,可是喊破嗓子也不言自明,还是应者寥寥,日本玩家根本不买它的账。所以索尼在东京电玩展上有着得天独厚的优势。从96年东京电玩展诞生至今,共17次展会中最风光得意的厂商,索尼当之无愧。

## 东京电玩展与微软

索尼在东京电玩展上的成功是很正常,也很合逻辑的,但是微软这帮我们就要多说了几句——因为微软实在是太可怜了。

微软早就有了进军家用游戏的野心,这家巨鳄般的企业不会给任天堂对消费者客厅的占领的。在经过匆忙笨拙的开始后,微软以PC的概念整合出了一个原盒子,他就是2000年世纪之交在玩家业引起震动的XBOX。如同索尼当年一样,作为某国的微软在东京电玩展这次仅次于美国E3的游戏盛会中,作为某国的微软在东京电玩展这次仅次于美国E3的游戏盛会中,

## 2002年2月22日XBOX

日本首发,比尔盖茨亲自飞赴日本参加XBOX首发式,发售一天下来,合计销售数加只有123000台。微软斩断日本。从东京微软在日本PS2与GC展在脚下踩爆。

日本市场的重要性不言而喻,微软要在游戏业扎根,绝对不能放弃日本市场,那么东京电玩展的重要性也就不言自明了,可是问题在于,在东方游戏氛围浓厚的日本,你微软一个劲地整一个又黑又丑的大东西,一个劲地放出欧美式的暴力FPS游戏,你还指望你好果子吃吗?于是每一届东京电玩展都出现了一个奇怪的现象,XBOX的相关展台,很多游戏试玩的人多,玩的人也不少,还振振有词,可销售市场上又是另一个境况,XBOX终日无人问津。从XBOX诞生之日起它的命运就是东方不亮西方亮。微软明白,出现了这种怪现象的根源就是XBOX的游戏软件对不上日本玩家的胃口,可以说整个日本只有TECMO是真正全力支持微软的,但是像《死或生》这样能勾起玩家兴趣的游戏实在太少。02年、03年、04年,微软都尽可能地参加东京电玩展,希望其诚意与努力能感动日本玩家,可能美国人说日本人是冷血动物、铁石心肠,但日本人仍旧不看行动。到了2006年,微软求助舞台,在XBOX上捐了数十亿美元后搞了“两玩”次,微软的自信与周到的准备让业界不禁对XBOX360在日本的重振抱有了一丝希望,2005年东京电玩展上,XBOX360作为第一款新一代主机(死或生4)、《三国无双4 Spéciale》、《湾岸赛车9》等作品高调展出,日本玩家又捧场而来。但XBOX360在日本的首次再次让微软碰了个头破血流,彼得与丸山真言寺一大早就来到XBOX360在日本的家首发卖场,本来两人欢喜地以为会有无数的玩家排队争抢,你推我,我

时间	地点	面积
96年	东京国际展览馆 2展厅	17020平方米
97年春	东京国际展览馆 3展厅	25680平方米
97年秋	幕张展览馆中心 6展厅	40708平方米
98年春	幕张展览馆中心 8展厅	54800平方米
98年秋	幕张展览馆中心 18展厅	54000平方米
99年春	幕张展览馆中心 18展厅	54000平方米
99年秋	幕张展览馆中心 8展厅	54000平方米
2000年春	幕张展览馆中心 8展厅	54000平方米
2000年秋	幕张展览馆中心 8展厅	54000平方米
2001年春	幕张展览馆中心 7展厅	47250平方米
2001年秋	幕张展览馆中心 8展厅	54000平方米
2002年	幕张展览馆中心 7展厅	47250平方米
2003年	幕张展览馆中心 7展厅	47250平方米
2004年	幕张展览馆中心 7展厅	47250平方米
2005年	幕张展览馆中心 7展厅	47250平方米
2006年	幕张展览馆中心 8展厅	54000平方米
2007年	幕张展览馆中心 8展厅	54000平方米

但这两个可怜的娃娃很快发现自己无事可做。XBOX360日本首发两天的销量是6万2135台,店头出货量则为4成,在北美一机难求的宝贝,但是在日本形同废纸。

今天2007年的东京电玩展,微软多年的惨淡经营终于成果,很多受日本玩家欢迎的PSP游戏都搬到了跨平台XBOX360版,而且还有《忍者外传2》、《失落奥德赛》等独占大作,日本玩家再次蜂拥而上,我不知道该不该相信看到这一切,微软还继续索它悲惨又无奈的历吗?我只有说场外见分晓了。

## 任天堂御唯一出展

在玩家的记忆中,东京电玩展好像没有京都老铺任天堂的身影,由于种种原因,任天堂一直对东京电玩展采取拒绝的态度,但任天堂并不是一次也不参加东京电玩展,在十多年的岁月里,共十七届展会任天堂还是有一次参展记录。那是2001年春的东京电玩展,任天堂为了推广新主机GBA,专门设置了GBA的展台,还推出了GBA游戏《口袋音乐》。任天堂在岩田聪的带领下开启了一个新的时代,在本次主机大战中坐上头号宝座的的可能性也相当大,但本届电玩展仍旧未见其影。



展的《最终幻想7》在游戏业界放下一枚重磅炸弹,也为PS的普及立下了汗马功劳。索尼尝到了甜头,此后每一届东京电玩展,它都不曾缺席,展出规模逐年节节攀升,最终连续两年为东京电玩展展出规模最大的厂商。随着PS一统天下的大势已定,时间东京电玩展好像已成为PS的专门展舞台,PS系的游戏占的比重越来越大,99年的东京电玩展,ENIX的《勇者斗恶龙》宣布由PS独占,同时PS也初次放展,索尼的风头一时无二,达到了最高峰。

此后的数年,虽然东京电玩展规模有所缩水,但索尼的PS系列仍牢牢把持着东京电玩展的龙头地位。回顾历



史上,微软为这次出展作了充分的准备,为了吸引更多的目光,他们在会场上准备了150台左右的XBOX,并且展出了约20多款优秀的游戏软件,其中包括了我们熟悉的《死或生3》、《光环》等热门游戏,展区中间还配置了51声道的高音,以便展示XBOX超凡的效果,微软的诚意之举 越打响,日本玩家陶醉在XBOX的声光刺激中,XBOX的光芒瞬间盖过了索尼以往的所有光环。微软在展会外的努力也有回报,在年轻人聚集的地方如秋叶原、新宿、涉谷,放眼望去,尽是XBOX的绿色商标,微软打算让日本的街头成为绿色的海洋。



# 十一载岁月十七届盛会 东京游戏展的诞生与发展回眸

# 中国电玩榜 最期待 TOP15

第 年 第 期 既計時間 年 月 日 年 月 日 未與截至既計日期共收到有效選舉票



**忍者外傳・龍之劍**  
 2007.10.1 5040日元  
 关于本作 展开介绍 订单还可比NDS要近两倍  
 游戏 也就是，下两个屏幕同时在右手的状态进行  
 操作 值得期待。

68 2007.22★中国电玩榜★

# 中国电玩榜 最流行 TOP15

这次上榜的唯一一款游戏是PS2上的《异世纪传说3 终焉》，该系列可以说是一直被厂商BANPRESTO的动作版“机战”，如果说前两作的参战机体由于某些原因还是以真实系为主的，那么这次的3代中则加入了不少超级系的机体，对原创主机也加入了几分量。不过本系列的战绩虽然还算不错，但在人气和销量上仍然还是无法和“王统”机战系列相提并论的，这次的3代则取名名为“终焉”，或许也是BANPRESTO想将考该系列放一放么？

- 1 大蛇无双**  
■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.3.21 ■7140日元
- 2 生化危机4**  
■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39 99美元
- 3 最终幻想12**  
■PS2 ■SQUARE ■RPG ■角色扮演 ■2006.3.16 ■5990日元
- 4 战国无双2·猛将传**  
■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2007.8.23 ■4200日元
- 5 战神2**  
■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■40.95美元
- 6 超级机器人大大战OG**  
■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.6.28 ■7320日元
- 7 实况世界足球·胜利十一人10**  
■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元
- 8 龙如2**  
■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.17 ■8140日元
- 9 宿命传说**  
■PS2 ■BANDAI NAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元
- 10 超级机器人大大战W**  
■NDS ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2007.3.1 ■6800日元
- 11 异世纪传说3 终焉**  
■PS2 ■BANPRESTO ■动作冒险 ■2007.9.6 ■7320日元
- 12 盗墓者10周年纪念版**  
■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2007.6.6 ■29.99美元
- 13 最终幻想水晶编年史·命运之轮**  
■NDS ■SQUARE ■RPG ■角色扮演 ■2007.8.23 ■5940日元
- 14 怪物猎人PORTABLE2**  
■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2007.2.22 ■4980日元
- 15 SD高达G世纪·交叉火力**  
■NDS ■NBGI ■战略模拟 ■2007.8.9 ■5040日元

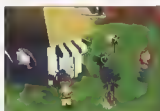
本期榜单中，PS2依然是当之无愧的王者，上榜作品数量达到11款，销量更是遥遥领先。NDS和PSP紧随其后，分别有3款作品上榜。Wii和X360则分别有1款作品上榜。PS3和GBA则没有作品上榜。



【榜单】本期日本市场方面，各大主机硬件销售基本仍然都还保持有所下降，任天堂的NDS和Wii两大得意主机的销量再创新高，特别是Wii在9月3日至9月9日的两周内，各硬件总销量也打破了2007年以来的最低记录。几大主机中唯一个表现抢眼的是索尼的PSP，受大作《核心危机 FF7》的影响，PSP在日本的销量第二周达到了79万多家，有了明显的上涨。本期统计时间2007年9月3日至9月9日。

- 1位** 老虎伍兹职业巡回赛08  
厂商 EA 发售日 2007.8.25 类型 体育竞速 价格 59.99美元
- 2位** 我的模拟人生  
厂商 EA 发售日 2007.8.21 类型 模拟经营 价格 29.99美元
- 3位** 超级纸片马里奥  
厂商 任天堂 发售日 2007.9.14 类型 动作解谜 价格 29.99美元
- 4位** 料理大师  
厂商 MIDWAY 发售日 2007.9.24 类型 第一人称射击 价格 49.99美元
- 5位** Wii Play  
厂商 任天堂 发售日 2006.12.8 类型 其他 价格 39.99美元
- 6位** 荣誉勋章·空降师  
厂商 EA 发售日 2007.9.5 类型 第一人称射击 价格 49.99美元
- 7位** 更锻炼大脑的脑锻炼DS  
厂商 任天堂 发售日 2007.6.29 类型 益智解谜 价格 29.99美元
- 8位** 科林麦克雷拉力赛·尘埃  
厂商 GDM MASTERS 发售日 2007.6.18 类型 赛车竞速 价格 49.99美元
- 9位** 脑轻松教室  
厂商 任天堂 发售日 2007.7.7 类型 益智解谜 价格 19.99美元
- 10位** 变形金刚  
厂商 ACTIVISION 发售日 2007.7.20 类型 动作射击 价格 49.99美元

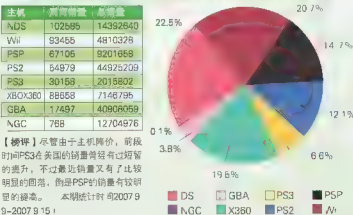
【榜单】本期美国方面，上榜的新游戏并不多。EA《模拟人生》系列的最新作《我的模拟人生》在Wii和DS上发售，尽管游戏质量本身不能算非常出色，但是这个题材再加上这两个主机的特点，使得本作销量还是赢得了比较高的人气。有人戏称其将力压《动物之森》、360版的《变形金刚》不能算是一个很好的游戏，但凭借原作的人气，使得其发售以来就长期占据在前十之列，据说电影版的《变形金刚2》也已经确定将于2009年正式上映了。



1虽然画面比较一般，但《我的模拟人生》在美国销量还是不错的。

- 1位** SQUARE ENIX 角色扮演 ■2007.9.3 ■6200日元 销量 491526
- 2位** 任天堂 角色扮演 ■2007.9.3 ■4800日元 销量 303298
- 3位** 任天堂 角色扮演 ■2007.9.3 ■4800日元 销量 271279
- 4位** BANPRESTO 动作射击 ■2007.9.6 ■7320日元 销量 219683
- 5位** SQUARE ENIX 动作角色扮演 ■2007.9.25 ■5140日元 销量 59962
- 6位** Fate/Tiger斗技场 ■CAPCOM 格斗对战 ■2007.9.13 ■5840日元 销量 55429
- 7位** 任天堂 赛车竞速 ■2007.7.28 ■5900日元 销量 52664
- 8位** 任天堂 动作射击 ■2007.9.25 ■4980日元 销量 39409
- 9位** 任天堂 动作射击 ■2007.7.28 ■5040日元 销量 33411
- 10位** 任天堂 赛车竞速 ■2007.7.28 ■5900日元 销量 28617

【榜单】本期游戏销量冠军被PS上的《核心危机 最终幻想》夺得，首周49万余台的销量绝对是一个相当值得骄傲的成绩。另外，销量发售的77777台原设定版PS主机也全部被玩家们抢购一空，这个成绩不论是对PS玩家还是对索尼而言都是相当振奋人心的消息。而NDS上的口袋妖怪不可思议迷宫的“时崎与救助队”两个最新版本销量也非常不错，比去年发售的“红莲之救助队”销量高出一倍不止。



【榜单】尽管由于主机降价，前阵子的PS3在美国的销量曾有过短暂的提升，不过最近销量又有了比较明显的回落，而NDS的销量则保持明显的增长。本期统计时间2007年9月9日至9月15日。



深受玩家喜爱的口袋妖怪又出新作了！虽然不是正统系列作品，但广大的口袋妖怪迷们来说，一样是一大喜事。

本作译名	口袋妖怪不可思议迷宫·时之探险队	CERO	15禁
平台	NINTENDO DS	发售日期	2007年9月14日
角色设定	卡蒂	人数	1人
		容量	512MB

## 穿越时空化身口袋妖怪！拯救米米无尽迷宫探险！

口袋妖怪系列的正统作品一旦上市，都能在玩家中掀起一阵口袋妖怪热，因此随之出现了许多与口袋妖怪相关的非正统作品。不可不记迷宫系列，正是这些口袋妖怪非正统作品中，非常成功的一个系列。赤之救助队、青之救助队获得巨大成功后，厂商再接再厉又推出了本次的作品。

游戏的系统保持系列传统，依然是以可爱的口袋妖怪为主角，以变换莫测的迷宫为舞台，让玩家进入口袋妖怪的世界。游戏的战斗非常简单，主要利用普通攻击和特殊攻击消灭敌人，普通攻击不需要消耗任何数值而攻击力较低，特殊攻击虽然比较强力，但需要消耗PP点数。而在战斗中，想要回复宝可梦的PP点数，玩家只能使用宝珠的道具，因此玩家必须慎重使用，不能轻易地浪费掉每一次特殊攻击的机会。

如果玩家在迷宫中不慎被敌人打到，身上又没有复活种子，那么玩家则会被进行拉出迷宫，身上携带的金钱全部消失，物品消失部分。而游戏中回复体力和异常状态的物品在商店中并不能随意购买，玩家在迷宫探险时必须将各种物品记录下来，不能超过十卷，因此在战斗中玩家不但要全面考虑，还要随时调整战术。好在在本系列的迷宫与其他迷宫系列不同，玩家在迷宫中被打倒以后，经验值得以保留，因此玩家可以通

过提升自己的等级，利用破晓的优越感，提高难度迷宫的挑战。为了配合玩家的战斗，本作特别设计了攻击方式决定经验值取得，玩家可以通过普通攻击消灭敌人，只能获得1倍的经验值，使用特殊攻击消灭敌人，可以获得两倍经验值，使用特殊攻击消灭敌人，可以获得三倍经验值。因此本作作的经验并不辛苦，只要多完成几个任务，便能达到足够的等级来完成整个游戏。

本作的任务分为两类，一类是普通任务，一般是要求玩家在迷宫中可以找到口袋妖怪或者某些道具，因为没有BOSS战，所以难度并不是很大，只要玩家的等级够高，便可以轻松完成这些任务。另一类任务是救援任务，一般是要求玩家在迷宫中找到指定的口袋妖怪，而这些指定的口袋妖怪能力远高于迷宫中出现过的口袋妖怪，对玩家的操作技巧和角色等级要求更高。通过完成任务，玩家可以得到丰厚的奖励，还可以得到口袋妖怪，用来孵化口袋妖怪。不过因为口袋妖怪都是人见人爱，如果不是口袋妖怪迷，游戏时间长了便会觉得有些枯燥。

为了消除玩家长时间迷宫探险的枯燥感，厂商除了在迷宫中加入更多变化要素外，还在本作中加入了战斗小游戏。对于口袋妖怪迷来说，这个小游戏的难度不大，但对于一般玩家来说，这个小游戏的难度甚至要高过迷宫探险，因为玩家需要在规定时间内消灭口袋妖怪的脚印并逃出迷宫。口袋妖怪的种类，虽然在游戏屏幕上会显示出口袋妖怪的头像，但却因为口袋妖怪的种类繁多，脚印形

状复杂，在游戏后期版本就不能从口袋妖怪的头像来判断出它的种类。

丰富的收集要素是口袋妖怪正统系列作品的亮点，本作中也保持传统，非常重视收集要素。491只口袋妖怪都会在本作中出现，玩家需要达成完美收集，必须靠大量的时间。不过口袋妖怪的收集并不辛苦，除了几种特殊级的口袋妖怪需要特定的招募方法外，大部分口袋妖怪只需要在迷宫中战胜它们，便有很大几率进入它们的招募部下，以前的作品在迷宫探险时，如果玩家招募的口袋妖怪被打倒，则会永远消失，这样一来，玩家付出的心血毫无回报，为了保住这些同伴的性命

玩家不得不小心翼翼地进入迷宫探险。而本作中，玩家则不必小心翼翼地进入迷宫探险，如果他们不小心在迷宫中被敌人打到，不会像以前一样永远消失，而是进入隐藏基地中，玩家下次进入迷宫时，在风险性处选择编队即可让它重新回到队伍中。

游戏中的各种建筑设施内容非常丰富，玩家不但可以在这些场所买卖道具、存取金钱，还可以孵化口袋妖怪、将妖怪进贡、甚至还能进入隐藏迷宫。进入迷宫后，玩家一定要在迷宫中各设施前多看看，使自己的探险更为轻松。

游戏本款性优点颇多，是款值得玩的优秀作品，但也存在着一些小缺陷，比如说游戏的画面没有质的飞跃，与GBA版本差别不大，游戏时间过长，长时间游戏会产生很烦的枯燥感。游戏后期出现的敌人虽然不强，但攻击附加异常状态，经常会让玩家玩腻。个人认为，本作最大的缺陷是没有利用好玩家的机能，比如玩家在迷宫中几乎是无用处的，屏幕在游戏中只显示操作指南。



【口袋妖怪】最终幻想：最终幻想不可思议迷宫，勇者龙龙，有《特鲁尼克大冒险》，而口袋妖怪，有《口袋妖怪不可思议迷宫》。我明白，迷宫都是特别巨大的迷宫，人气角色准备的，而游戏中的这些人物，都是探险家，不能。口袋妖怪迷的特色，主要有众多可爱的口袋妖怪与丰富的收集要素。游戏的玩法简单易懂，但不能掉以轻心。本次的口袋妖怪迷，有点很变态，那些怪兽虽然攻击力不强，但经常莫名其妙地带有异常状态，有时候会觉得自己死得冤，就好像一个武林高手，被一个小偷类给暗算了。一样。

【口袋妖怪】口袋妖怪系列的游戏，口袋妖怪系列，491只怪物的吸引力简直难以想象。由于正统作品的推出时间间隔比较短，于是像“救助队”之类的旁系分支便有了自己的生存空间。上一次的“青”两作成绩非常不错，游戏内容和系统方面虽然没有什么太大的亮点，但也没有人能够挑剔。本次的举动，大体上继承了前作的优秀传统，在主线流程、基本没有什么变化，改变的不过是一些细节上的东西。我个人对这款游戏已没有多少兴趣了，但对于口袋妖怪的fans来说，仅仅其中的收集要素计算就能让人兴奋一阵子的。





# CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

《核心危机·最终幻想VII》是不少PSP玩家等待了很久的一款游戏。在“Compilation of FFVII”系列作品中，本作的发布时间是最早的。

PSP	本标题名	核心危机 最终幻想VII			CERO
	SQUARE ENIX	6090	2007-09-13日	1人	
制作/发行	LMD	日期	1人	256KB	

让幻想与战争变成战士的冒险

在今年掌机上推出的FF系列纪念作品中，《核心危机·最终幻想VII》算是该系列爱好者关注度最高的作品之一了。这部作品从刚公布时开始，就在玩家中引起了不少话题。这不仅是由于本作的剧情和大人气作品《最终幻想VII》有着密切联系，也因为本作在形式上的独特感觉。一方面，本作将表现力要素摆到了最高的位置，对影像的精细细腻达到了掌机同类型游戏中前所未见的地步，大量使用具有霸力感的气魄，充满了“大作”的映画气息。另一方面，本作的游戏形式在FF系列历史上也是一种创新，FF后期作品中的ATB系统在本作中得到深化，演变成了一种非常独特的战斗模式。在游戏发售之前，玩家们就期望《最终幻想VII》的世界现在本作中被演降成了什么样子，又想知道SQUARE ENIX可以让PSP上的原FF作品进化到什么水平。因此，本作推出后在国内反响之热烈也是顺理成章的。

游戏发售至今已经过了一段时间，很多玩家们都已经玩过了这款游戏。从反响上来看，玩家们对本作的战斗系统还是抱着肯定态度的。首先，本作战斗场景的切换比较流畅，玩家在场景中遇敌时不

会有明显的“中断”感觉，保留了FF后期作品中ATB系统的优点。其次，本作战斗中的基本操作简单明快，只用一个行动键就能完成攻击、魔法、道具使用等特殊行动也明确显示在屏幕上，周、R键进行选择后就可以随意使用，玩家不需要管理复杂的指令和菜单，符合动作角色扮演游戏“简单而爽快”的基本要求。

对于本作战斗中最大的特点“DMW”系统，目前各方评价不一。“DMW”是一个类似老虎机屏幕的转盘，分在中右三列，转盘的内容由游戏中的人物头像与1到7中的数字构成。主角打败敌人时会获得SP点数，之后在战斗中，“DMW”转盘会消耗SP点数自动旋转，并不时拉停，显示转出的结果。当转出特定的组合时，主角会获得某种效果。本作中没有经验值的概念，在“DMW”转出“777”是唯一的升级途径。由于这个系统基于运气运气，而且“升级”这种角色成长游戏的根本过程也包含其内，令一些玩家感到不太适应。但实际上，游戏中转盘的转动是受到控制的，转出必杀技等高效率组合的频率很高，升级所需“777”也并不会出现。同时，由于本作操作简单，平衡性也进行过仔细调整，玩家并不一定要依靠“DMW”作战，转出有利的组合，只不过是使战局变得更顺利的一种“附加奖励”而已。从厂商的出发点上看，这个系统的存在就是为了让玩家进一步减轻需要管理的内容，享受更单纯的游玩乐趣。可以说，“DMW”的设计上还是存在一些可取之处的。

在发售前玩家们最关注的“表现力”上，本作并没有令我们失望。游戏中加插了数十段精美的CG影像，制作方在这方面所花的精力着实令人感叹。同时，游戏中的即时演算影像也达到了比较

高的水准。当年，《最终幻想VII》原作完成了使FF画面从2D到3D的转变，成为系列在表现上的重要转折点。如今，这部《核心危机》又让玩家看到了在PSP上进行画面精致的可能性，因此，这款游戏作为纪念《最终幻想VII》发售10周年的纪念作品，还是具有很强的意义意义的。

本作是“最终幻想”的衍生，因此剧情也是爱好者们最关心的内容之一。事实上，本作和《最终幻想VII》并没有什么本质的关联，只是在原作中的主要情节“尼布尔海姆事件”基础上进行扩编，讲述了一下主要人物几年前发生的故事而已。安塞尔等几名本作中的核心人物都是原创角色，蒂尼西斯虽然曾在《最终幻想VII》中作为隐藏角色“G”登场，但剧情设定是在本作中首次公布的。另外，在关键的“尼布尔海姆事件”上，本作由于剧情需要而对一些细节进行了调整。对《最终幻想VII》的剧情比较熟悉的玩家们，也许还会将本作当成一款外传性质的作品来看待会比较合适。



在情节的演绎上，本作的完成度还是比较高的。安塞尔、蒂尼西斯和萨罗斯斯之间的恩怨情仇，安塞尔和扎克斯之间的情谊，扎克斯从继承使命到将信念托付给克劳德的历程，全都表现得非常清晰。结尾处不情愿入队的人设CG也将情感表现得很好，带有《最终幻想VII》时代的痕迹，和刻画细腻而直白的影像相比，这表现显得有点幼稚可笑。有玩家玩过本作后戏称“看来这些东西不能用太好的影像来表现”，就是出于这个原因。对人物动作和台词的精简处理，恐怕是FF制作团队今后应该格外重视的一个问题。

本作在画面表现力上，达到了PSP平台上的最高水准。游戏中的角色模型、背景、特效等都表现得非常清晰。游戏中的战斗系统也非常流畅，玩家可以通过简单的操作进行战斗。游戏中的音乐也非常动听，为玩家营造了一个非常棒的战斗氛围。游戏中的剧情也非常精彩，玩家可以通过游戏了解到《最终幻想VII》中的一些重要情节。总的来说，本作是一款非常值得一玩的游戏，它不仅具有非常高的画面表现力，还具有非常流畅的战斗系统和非常精彩的剧情。

本作在画面表现力上，达到了PSP平台上的最高水准。游戏中的角色模型、背景、特效等都表现得非常清晰。游戏中的战斗系统也非常流畅，玩家可以通过简单的操作进行战斗。游戏中的音乐也非常动听，为玩家营造了一个非常棒的战斗氛围。游戏中的剧情也非常精彩，玩家可以通过游戏了解到《最终幻想VII》中的一些重要情节。总的来说，本作是一款非常值得一玩的游戏，它不仅具有非常高的画面表现力，还具有非常流畅的战斗系统和非常精彩的剧情。



【画面表现】从整体上来说，本作的制作非常精良。战斗系统的平衡性很好，既不会让玩家感到无聊，也不会让玩家感到太难。游戏中的任务模式和魔法合成系统作为收集要素的完成度很高，让玩家能够体验到较高的热情。不过，本作中的任务数量偏多，其中还包括很多高难度任务，需要专门花费大量精力来攻略。同时，本作的主线剧情非常简短，任务完成状况又不能连续一周目游戏中，其结果就是，想收集要素的玩家常常被迫在任务时放下剧情去“用心地打任务”，很容易产生厌倦的感觉。本作的主线情节非常紧凑，由于任务而不得不中断连续的剧情实在有些可惜。



【战斗系统】战斗时的操作非常简单，玩家可以轻松地体会到“士兵”的感觉。本作的画面有些“古典”，这多少反映出了这款游戏在RPG类游戏作品中的新鲜感。不过，从画面、音响等具体要素来看，SQUARE ENIX的精良制作还是赋予了本作一定的活力的。本作的角色和剧情设计对各种玩家的需求进行了调查，有成功之处，但也有失败的地方。例如，本作的剧情比较重口味的场面，而对某些逻辑的连接部分进行了取舍，造成很多玩家，特别是对于FF7原作不够熟悉的玩家出现“不明白”的情况，这是本作剧情令人感动的一个“小遗憾”。



【本作评价】本作从开发到发售花了很长时间，不难想象，制作方在收集了《最终幻想VII》等作品的批评意见之后，在本作的调整上下了很大功夫。从“令玩家也能接受的大众化作品”角度来看，本作最后的调整成果是成功的。尽量简化后的战斗系统非常容易上手，几乎是“自动”使出必杀技也降低了普通玩家的难度。同时，厂商针对系列的玩家设计了大量的“任务”，其中不乏相当“硬核”的挑战，这也算是本作比较成功的一个折衷形式了。同时，本作的影像和音乐也保持了非常高的水准，就算单看单纯的“看片”心情来玩也是不错的。





新加入商家起信普等级为1级。完成0.1x多行,商家在本级信普等级会迅速增长,增加达到5颗星,信普等级则会升级到1级。完成“五花”级信普等级的商家,将有效成为钻石级商家。每收到10条好评,1天内反馈,并未能及时回复,商家信普将降一级。连续3个月收到有效投诉或当月超过2次有效投诉后,将在一定期限内被商家广告刊登资格。商家一旦被降为或取消广告刊登资格,商家可在30天内向平台申诉,申诉成功则进行申诉。

图 1 16m 势错坪罗布, [2]

由于形势错综复杂,《时代》杂志迅速,为此本版广告信息可能与玩家的地域习惯略有出入,请各希望购物的玩家亲本地惠临各店。本版时讯有价朝截止至2007年10月30日。

南京微特电机

■ 投诉方法: 北京安外邮局75信箱 ■ 邮编: 100011(请在信封注明“广告投诉”)  
■ 投诉所需准备材料包括: 1、个人的具体资料, 包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。  
2、由商店开具的购买凭证; 邮购者请将汇款单据保存好(需将复印件一并寄上广告部)。

PS2 7万系列		PSP		80GB PS3	XBOX360	Wii	NDS LITE	家用机软件
								
1080 上海报价	1100 皇家荣御牌	1300 普通 北京报价	1250 普通 1420 豪华 南京同重本	3500 北京报价	2500 山东报价	2200 北京报价	1080 山东报价	宝蛋奇牌上座软件10 元平头无网无手柄 豪华新款
1050 北京报价	1100 济南报价	1300 普通 1380 豪华 上海报价	1350 普通 济南报价	3500 广州报价	2600 皇家荣御牌	2150 广州报价	1080 上海报价	Wii 银河战士3 350元 北京报价
980 广州报价	1100 成都报价	1350 普通 上海报价	1320 普通 广州报价	3600 上海报价	2600 上海报价	2150 上海报价	1050 北京报价	360 光环3中文 400元 无手柄双人 豪华新款
1100 天津报价	1100 深圳报价	1380 普通 1380 豪华 成都报价	1360 普通 重庆报价	3550 成都报价	2580 成都报价	2200 成都报价	1080 成都报价	PS2 FF12国际版 420元 成都报价
1100 山东报价	1080 南京报价	1350 普通 南京报价	1380 普通 天津报价	3600 山东报价	2600 广州报价	2200 山东报价	1100 广州报价	PS3 恶魔5 gma 450元 广州报价

[www.newbegame.com](http://www.newbegame.com)

[illegible]

本店精修各种游戏机 欢迎来电垂询。  
本店地址：广州市海珠区 电话：33857088 33857089

[illegible]

本公司主要承接：各种工业厂房、民用建筑、市政道路、桥梁、隧道、地下工程、园林绿化、室内外装饰、水电安装、暖通工程、消防设施、智能化工程、环保工程、市政工程、水利工程、电力工程、通信工程、交通工程、海洋工程、航空航天工程、军工工程、核工业工程、生物制药工程、医疗器械工程、食品工程、化工工程、冶金工程、机械工程、轻工工程、纺织工程、造纸工程、印刷工程、橡胶工程、塑料工程、皮革工程、陶瓷工程、玻璃工程、石材工程、木材工程、金属工程、非金属工程、复合材料工程、特种工程、其他工程。

\*PS2000: 1320元 \*PSP: 1250元 豪华: 1420元 \*NDSL: 1080元 \*PS27万: 98元  
\*XB360主机: 2580元 \*660036P3: 全套家用配件 335元 \*WL: 175元  
\*总部 湖南地址: 鼓楼中路1号路口 联通大厦对面裕成巷路口 \*邮购电话:  
0731-8333366 0731-8333366 \*分部 重庆大都会电脑城、由本公司特  
约管理, 自管: 陈先生 \*招商管理电话: 885454 \*王天舒 客户经理  
\*联系人 王英奇 \*邮编: 710000

本店销售各类主机、正版软件并提供贴膜业务

★PS4 32M33 7.0英寸，100元，掌上版64元(含充电器) ★DS-160元★  
 游SP：645元 ★PSL770元(改机+带机)，112 ★WII日版(Wikey改机)，西  
 ★XBOX360台版：250元 ★G中版PSIII 350元  
 ★PSP—2000到包包邮M-33系统可拆ISO、500元(限一)  
 ●总店 潮州地址 欢迎老客  
 ●批发A 黄伟 陈旭7... ●批发B 陈旭7... 叶成

修理游戏机咨询

电话: 010-8313136  
020-12501355

GG: 12304702

\*包括PS2不读盘、Xbox三红灯等修理费均为150元,提供维修教学资料

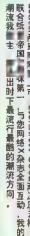
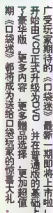
★邮购地址：北京市宣武区广安门内大街319号广信嘉园B5B ★电话010-83131662  
★收件人：马铭晖 ★邮政编码：100053 ★网址：[www.games999.com](http://www.games999.com)

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、游戏软件等相关产品的商家,均可来电咨询广告刊登业务。本广告遵循诚信原则,有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件,以备本刊索取,用于规范双方的责任和义务。如有意刊登广告,请速电洽。

有意者请致电: 010-64472920或手机: 13810579231 乔先生



主机和周边纵览和购买推荐、MS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。



10月中旬上市

口裝選 (9)

定价: 19.80 29.8元

上市热卖中

SO COOL 2007年第10期

■定价: 15元

9月28日上市



### 偶像新势力(个人)

■定价:12.80元

上市热卖中

### 偶像新势力(团队)

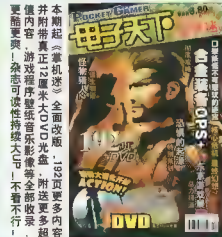
■定价:12.80元

上市热卖中

口袋书训练

■定价:18元

上市热卖中



機器FAN(2)

■定价:18.80元

上市热卖中

### 掌机还(16)

■定价 8.8元

10月7日出版

## 电子游戏软件

2007年第1~4、7~22期	9.80元
2007年5、6合刊(附赠toys12)	19.60元

## 动感新势力

41、43、44、48-56期 9.80元  
48-56期DVD豪华版(其它已售完) 15.00元

电子天下·掌机

2007年第1、2、5~9、11~17期	5 80元
2007年第3、4期合刊、第10期	8 80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、08年1~12期(2、6、10期已售完) 15元  
2007年1~10期 15元

**NDS终极奥技** 19.8元

口袋特训营(新) 18元

偶像新势力个人(新)	12.80元
机娘5人组(新)	19.80元

机战FANZ(新)	19.80元
偶像新势力团队	12.80元

口袋妖怪玩具典藏(少量库存) 24元  
机战FAN1(最后少量库存) 19.80元

机战FANT(最后少量库存) 10.00元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱

发行部 邮编: 100011

联系电话: 010-64472177/6447218

邮资免取

# 周美族 Vol. 216

## 的家

周美族  
本期特邀嘉宾



“清风拂柳柳，南情映晚烛。梦常时，情深处，淡然得幸福。问天问地问寒暑，迷失痴心征服，问情问爱可朝暮，若执迷红尘相思苦。这是我最近听的一首歌，名叫《问情》。大体意思就是让人不要执迷于感情当中，淡然处之便能长久。虽然一半其实也适用于感情之外的诸般事物，万事万物如果太计较得失，那么人活着就会非常辛苦，不如看淡一切，让自己不至于消极就可以了。这样的心态在玩游戏时也是同样的道理。让游戏充分起到娱乐身心的作用，并不计较一定要玩得多深。与朋友间争夺权益时，胜固然可喜，败也乐在其中，用游戏增进友谊才是最终目的。”

■嘉宾东京

东京电玩展是本期杂志的关键词！今年E3为我们展示了新版PSP和Wii的平衡板，紧接着德国莱比锡游戏博览会也为大家带来了不少新作，短短的3个月之内，三大游戏盛事接连登场，东京电玩展又是掀起了一波游戏狂潮。今年的游戏展时间比较接近，玩家们肯定觉得精彩不少，很是过瘾。不过对于我们小编来说，那可是一个地狱接着一个地狱啊！记得4年前，我和小沛第一次在编辑部经历E3时，平时健谈的我们居然3、4天都没说一句话。那种感觉是很复杂的，一方面我们为不断公布的新作而欢欣鼓舞，另一方面也要为给读者提供详实的报道而辛苦工作。就算是辛苦小编几个，幸福千万读者吧。即便说一句，今年

的东京电玩展可是很有看头的，我们给大家准备了海量的精彩游戏介绍，乱流口水啦。

小沛我是个爱家的男人，尽管自己还没有成家，但只要是个家，是个让人有归属感的处所，那么就会有种想要依靠的感觉。漂泊在外已经7年有余了，不免偶尔伤感，于是在闲家那里一吐心声。在《电软》，我很高兴有主持闲家的机会，但绝不称自己是家长，不过也就是和大家一样的家庭成员。叶子也是一样，别看平时在家里经常欺负其他小编，但却是努力营造出一派家庭的“和睦”气息，大家看着也会觉得很有意思。小沛我的风格可能偏稳重，在家里不会有暴力事件发生，倒更希望和大家尽情地聊上聊，忘却身边的烦恼，融入这个拥有五湖四海兄弟姐妹的大家庭中。所以，有游戏问题，找龙哥。若与游戏相关或不相关的问题，找我就对了。

写完以上的话，小沛感觉时语塞，又想起了多年前也曾代班主持闲家，于是找出了那几期杂志，看看当时我都说了些什么话。没想到一看自己当时的开篇语被吓了一跳。时隔一年半，我居然成熟了这么多！以下我给大家摘录小沛第一次主持闲家的开篇首段：

伟大的无产阶级游戏家、电软的么气写作家、常年主持闲美族的家、誓誓千对不墨家、唯夜同志。因长期带病坚持工作，于2006年3月，暂离编辑部，做短时间的休

养。（这样的开篇没有吓倒大家吧！所以呢本期闲家就是我小沛的天下了！哈哈哈哈哈！）番外篇：小沛大人，千秋万代，文成武德，统一江湖！

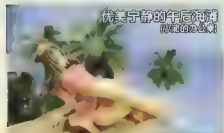
怎么样？我变了不少吧。没有了当时的轻狂，增添了些许老气。我自己是不愿意有这样的改变，不过无法控制罢了。当初起，小沛这个笔名，也是为了让时刻保持年轻的心态，不过人终究是要成熟的，要是那一期大家突然发现了一个叫“小沛”的人，估计那还是我，不过我可不想起那么俗的名字。

由于工作原因，部分读者知道了我的手机号码，并且经常和我联系，想询问一些游戏相关的问题。在这里，小沛首先要感谢这部分读者的热心，但同时要对大家说的是，因为各人擅长的游戏不同，所以大部分问题我个人是无法解决的，还是那句话：有问题，找龙哥。另外，小沛平时工作非常忙，工作之余的时间也需要休息。特别是最近半年的时间，每天下班后都要去健身，然后再坐车一个小时回家，实在是辛苦得很，请大家体谅。如果想和小沛交流的话，建议还是来信吧。每封信我都会仔细阅读，而且必要的会在闲家里回复。最后还是要感谢这些热情的读者，小沛这厢有礼了。

上期刊登了一幅小沛近期的摄影作品，让大家见笑了。本期则是以小沛的办公桌为背景，同时还邀请了北斗同学协助拍摄，完成了《篇84》漫画，请大家欣赏。

Volce

叶子姐, How's it going? 久未回音, 怪想家的。告诉你个好消息, 我考上市重点高中了! (以前我说过游戏不影响学习吧! 就靠二百零几期的墙上。) 听着, 更好的在后面。新学校竟然有《电软》和《掌机迷》去! 这太让我兴奋了, 在以前我可想都不敢想的, 相信你们也高兴吧! 这说明《电软》的势力越来越大了, 越走越远了, 这样很好嘛! 请继续。下面两个问题! (不准笑): “DSL”的“L”是什么意思



伏魔宁静的午后就寝  
(原图的出处)

恐怖剧情

啊?”貌似我在某个地方看到说是“Life”, 但它的意思很搞笑啊。请务必回答, 谢谢。祝叶子能多些时间晒下太阳。

——广西 李姓华



《电软》和《掌机迷》

基本上是很随处都可以买到的, 不过现实情况就是你必须得要抓紧时间。说到这里我不修回想起自己上高中时的往事。我接触《电软》是从初中开始, 固定每期都买是高一的事了。那时候每到快出刊的时候, 都要去校门口的书报亭去问, 因为一旦晚了一步就会买不到。虽说可以用订阅的方式来保证不会有买不到的情况, 不过当时买书的钱是我自己偷偷攒下的, 所以一下子也不可能拿出那么多钱来订购一年的份。甚至我们那时候还有三两个同学凑钱买一本书的情况。当时觉得手里捧着《电软》的时候很幸福。

NDSL的L的确是to。意思很搞笑吗? 就是更小、更亮啊, 请不要理解错了。

Volce

叶子女王, 千万不要在让凤林的“凤氏文法”再继续下去了, 否则我保证叶子从此以后一直身中剧毒, 永远扛着个异常状态。该异常状态会使中招者产生幻觉, 总觉得身边的一切都与平常欺负的人有关。每3天降低生命值最大值1个星期, 且战斗力不能, 行动能力减半, 魔法处于沉默状态。(注: 施此DEBUFF者, 木头是也)

——南京 宋宇鑫

恭喜你, 叶子果真是被你咒死了……我觉得凤氏文法挺好的, 每个人都应该有自己的风

格。如果每个人写东西都是那么平平淡淡的, 而且区别不大的话, 估计读者看起来也就没那么有意思了。我们这里的每个小编都有自己的写作风格, 最突出的就要算凤林、北斗、著子、药菜这些人了, 而剩下的人则往往比较多变。

具体体现在斗斗里呢, 凤林一般说得比较琐碎, 信息量比较足, 言语往往简练。PERFECT的生活气息比较浓, 有时遇到关注的话题则可能通篇都在讲一件事。药菜较为情绪化, 心情好的时候多说几句有意思的, 否则也可能玩点深沉。北斗无论什么时候都掩饰不住自己的个性, 幽默是在骨子里的。著子的手札读来像是个学兄, 正好与他稳重性格相符。曹飞的斗斗大部分时间都显得比较笨, 不过偶尔不经意的几句话便能戳出他的腹黑。至于小洛我嘛, 自己很不好评价, 一个俗人而已。

Volce

已经有很多期没有给叶子和闻家写信了, 时间过得实在太快了, 《电软》的10月(上)都来了。一个暑假因为在玩游戏, 很少接触电软。所以, 前几期回函都没有, 也许是一个暑假使我变懒了吧? 不过, 马上就要开学了, 即将步入高中的我要开始新的学习了, 作为一名《电软》的骨灰级读者, 很希望能进一次闻家。

毕竟有了一个家才完整, 你说对吧? 叶子姐, 2008年马上就要到了, 叶子姐会不会到现场去看奥运会开幕式? 真希望我也可以去看看, 万能的叶子姐, 有一个困扰我十几年的问题, 到底是先有蛋? 还是先有鸟?

——安徽 汪源

亲爱的, 是个高中生了, 最高级圈层已经不远了。有暑假的日子真是幸福啊, 我现在根本连想都不敢想。作为贺礼, 我当然要让进家门啦! 至于2008年的奥运会, 编辑组里好像只有北斗订过票, 不过第一次的抽签结果出来后, 北斗并没有在幸运的行列。叶子好像没有准备去看开幕式的意思, 纯归像这样的重大仪式, 门票绝对千金难求。我们都不是富翁, 没那么多闲钱



和扁钱!

去花费在这上面。看电视也一样, 而且效果比现场更好, 只不过感受不到现场的气氛罢了。

那个困扰你十几年的问题, 其实困扰了人们几千年呢。直到达尔文这帮人的出现, 问题才得到了基本解决。我个人的唯心见解是: 帝饿了, 于是造了个肚子准备着吃饭, 结果天下的没有吃饱, 时间长了就生出鸟来。上帝为了后还有吃的, 于是又让鸟类有了下蛋的能力。

Volce

要是有一天新的一天DR在抽湿里, 但是因太过于忙没时间看, 那我的心情会是怎样呢? 我现在不知道, 但过些日子应该就知道了吧。已经高三了, 是没时间看了, 还有我亲爱的《掌机迷》, 但是为了高考, 为了上大学, 忍一忍了, 不过我还是会定期买这两本心头肉读的, 但是可能不能再给闻家和叶子你留言喽! 唉我的大学呀——我的游戏呀! ——广东 邱智申

知道软轻软重是很难得的。我们有很多读者都经历过这个阶段, 包括我在内, 当初高三时都曾经因为学习而不得不远离游戏和《电软》。不过一旦顺利升学后, 那种久违重逢的感觉要比之前更加幸福。

Volce

9月28日, 爱·歌姬。仔细想想, 闻家人身处祖国边疆地区, 十几年来不曾和“正版”有过瓜葛。今次就豁出去了, 我要买FIR



2

的正版新专辑《爱·歌姬》

叶同志, 你说龙哥这种神人(善! 会上百度和去取分啊?)

凤娘是何等高人, 能跑到凤林的人不是凡人。建议: 闻家可以不定期出个“十大”读者, 什么最年长啦, 最幼稚啦, 最“凤式”啊等等。

这期的“绘卷”真有种

本期推荐曲目: 月牙湾——FIR《爱·歌姬》

——福建 魏韵达

小洛姐正版CD似乎没有多少钱, 反正又不是经常要买的生活必需品, 建议大家在这些东西上还是要积极养成购买正版的习惯。否则以后咱们再也没有好歌听了。

龙哥的确是个神人, 无所不知无所不晓, 但同时又是个低调的人, 不喜欢招摇招摇。

凤娘了我们也还没见过, 大概是不还到时候。他们还不知道是谁把谁呢, 反正我们大家一起祝福他们吧!

每次来信的读者都非常多,

要点评出个十大, 还真不是件容易的事。你的



小沛

● 叶子姐, 你最近有没有看过《电软》的专辑, 歌子是个不逊色过的女生, 叫赵智。刚听这张专辑就组成了最近刚买的必修课, 推荐喜欢演唱的读者也去听听。

● 叶子姐, 你最近有没有看过《电软》的专辑, 歌子是个不逊色过的女生, 叫赵智。刚听这张专辑就组成了最近刚买的必修课, 推荐喜欢演唱的读者也去听听。

● 叶子姐, 你最近有没有看过《电软》的专辑, 歌子是个不逊色过的女生, 叫赵智。刚听这张专辑就组成了最近刚买的必修课, 推荐喜欢演唱的读者也去听听。

● 叶子姐, 你最近有没有看过《电软》的专辑, 歌子是个不逊色过的女生, 叫赵智。刚听这张专辑就组成了最近刚买的必修课, 推荐喜欢演唱的读者也去听听。

● 叶子姐, 你最近有没有看过《电软》的专辑, 歌子是个不逊色过的女生, 叫赵智。刚听这张专辑就组成了最近刚买的必修课, 推荐喜欢演唱的读者也去听听。

● 叶子姐, 你最近有没有看过《电软》的专辑, 歌子是个不逊色过的女生, 叫赵智。刚听这张专辑就组成了最近刚买的必修课, 推荐喜欢演唱的读者也去听听。

● 叶子姐, 你最近有没有看过《电软》的专辑, 歌子是个不逊色过的女生, 叫赵智。刚听这张专辑就组成了最近刚买的必修课, 推荐喜欢演唱的读者也去听听。

● 叶子姐, 你最近有没有看过《电软》的专辑, 歌子是个不逊色过的女生, 叫赵智。刚听这张专辑就组成了最近刚买的必修课, 推荐喜欢演唱的读者也去听听。

最后，谢谢你的推荐，我会去买来听一听的。

我最喜欢他们两个。PC版的《生化4》太差，为



操作也没有多别扭，习惯就好。

像是快乐而又简单的工作，因为很多诗人都把衣服的真

THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS

看精神也是令人厭惡的。比如ASH，說起他，在江湖上便多是以傳名。

Argento

有一份微妙的默契，想一想，都会不禁微笑吧。

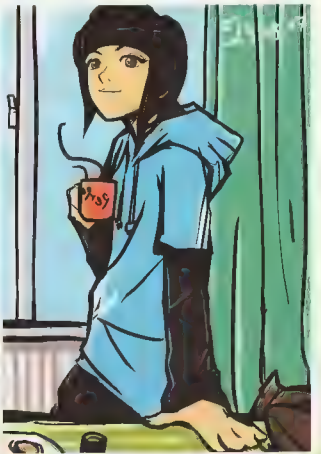
又丁。

是PSP手机的道具了。

和PSP之后，觉得瘦身贼  
快，很多已经减了10磅。

——湖南 匡正华

吧? ——湖南 匡正华





住手!

拜托，说一句也行啊!

《山崎君》的截图

广西 农路 ■ 1、PS3重新夺回属于她的阵地（现实）；2、PC等同于家用机，可玩全平台（不现实）；3、AVG转“动漫3D”，可进行直观操控（现实）；4、电脑AI智能化，可进行超复杂思考（不太现实）；5、Wii热潮以迅雷不及掩耳之势退去！！

叶子：你个人认为等待一款自己喜欢的游戏的过程是什么感觉？还有，上夜班最大的敌人是什么？我个人认为是时钟 看得越多，走得越慢



辽宁 赵文泰 ■1、让业界出现三分天下吧；2、中国人疯狂抢购行货正版货；3、铃木裕、宫本茂、堀井雄二和坂口博信一同开发一款游戏；4、SNK再度恢复生机吧。

首先我想请叶子姐替我抽木头一槓，因为我发现他是属于那种不能长期坚持工作的人“风料理”那么精彩的栏目他竟然不能坚持做下去。其次，我想问叶子对《狂野历险第五先驱》的看法，我认为它的剧情超赞呀。

及于他类植物

市■看来我必须替木头平反了，他的“风料理”确实很不錯，但之所以停下来并不是不能长期坚持工作，而是他的工作实在很忙。我们在杂志上看不到名字的编辑并不是就很闲，而是有太多幕后工作要他们来完

就《狂野历险第五先驱》的看法问题，还是等叶子回来再说吧。我实在是不清楚。



而因为汉语博大精深，一个词往往有多种译法，于是对于官方没有给出中文译名的作品，我们往往也会采用自己的定名。就拿《GTA》来说，名字的直接译是“偷车贼”，然而游戏的内容可不仅仅是偷车，几乎是无所不包。那么综合考虑之下，“横行霸道”首先听起来很舒服，字数为双数，然后又能够涵盖游戏的内容，自然我们会以此来命名。

**雪飞**

● 我从小就喜欢文学，喜欢看金庸的小说。小时候看武侠小说，多半天儿之后，又会为某小的事情打。

● 最喜欢的是一年苦恋李 水鬼改造选择 爱专业公司 编集案里神秘的马被打破，地垮垮而逝的是名牌高竹价，当美第一一来的全是垃圾视研，不但没有大量缺真前，还有不少颜色不一。现在普通人道都不能被发毒 一旦暴乱，不是引发战争就是全家都陷。我发誓以后有错一定直来头来漂亮的房子。

● 你像是要弄高的时候，口上发一些垃圾信息，俺本人坚持QQ中，我却不能算是他有这种特殊的嗜好。

1. 很遗憾，你猜错了。在上期的杂志上，那个MM又登场了，而且是整页的篇幅。另外说一句，照片是小沛我的杰作。想要的就准备银子竞拍吧



お前？

邪惡的手機機器人已敗了  
《街霸對漫畫英雄》的天下第一BOSS

北極的BOSS——次郎

KO

8

——北京 高成

为了让你的病快点好，我一定认真回答，不过答案你是不是满意，我就不敢保证了。首先，我们的地址是没有必要对外界公开的，因为大家平时工作特别忙，根本不方便接待读者等来

## 你最希望游戏界出现哪些变化? 请发挥想象力。

■1、索尼、微软、任天堂大一统；2、让小岛这样的游戏制作人做客百家讲坛；3、小岛制作《恶灵附身5》；4、游戏从世界上消失；5、Wii、PS3、Xbox360能够和大白菜一个价，好用它们来造房子。

■1、取消按键设定，纯动作操作的Wii 2快快；2、中国能占电子游戏界一席之地；3、任天堂的主机画面超过PS3；4、有一个全新的游戏引擎一代潮流；5、出现次世代第4大主机。

叶子姐，继你之后，第二个“女王”暗使即将诞生了，你有感到不安吗？有没有“女王之位”不保的可能？

叶子所属的植物应该是常绿科的，要不然到了秋天就變得荒凉了。

■1、游戏等级限制解除；2、索尼、任天堂、微软、EA、世嘉、CAPCOM、史艾分别吞并所有其他厂商成为战国七雄；3、游戏走进校园。

■1、国内开发一部可以和PSP比较的机器；2、汉化做得再好，PSP价格大跌水；3、掌机成为比手机更重要的东西。

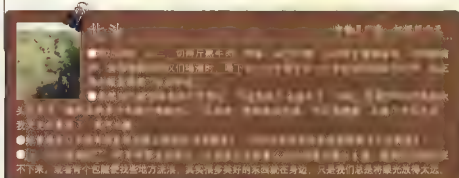
■1、中国突然出现一家游戏厂商，并异军突起；2、所有游戏正版都便宜到几十块；3、索尼、任天堂、微软握手言和组成统一阵营，互相开发游戏；4、女性玩家和男性玩家平分天下。

■1、任天堂与SCE合并，微软被打倒；2、PS3发售内地版，价格便宜；3、坂口博信雷温S·E再创作FF；4、《DMC4》复刻到PS2上；5、Disney被SCE收购。

■1、PS3的销量起死回生；2、PSP（新版）全球销量直逼NDSL；3、任天堂Wii手柄遭人诟病，销量减少；4、微软Xbox360在《光环3》之下销量上升；5、《真三国无双5》决定由PS3独占。

叶姐：我过得还好，以前在家感到任何烦心的事都可拿起手柄一切都忘了，可是现在没有游戏的日子，简直苦不堪言啊！现实真的很无奈，但又不得不面对！辛苦叶姐了，又听我的“肺腑”语！

叶姐：最近因为紧张的学习和空虚的钱包导致我连三个月没买电玩了，不过我并不担心这个家会嫌弃我，因为家是停歇的港湾。



客。即便是面试必要的见面，我们也不是随时都有时间的，必须提前预约。所以，如果想来编辑部看一看的话，等毕业时来这面试看看吧。

其次，北京的雍和宫中卖次世代商品的地方，名气大，如果我现在这里说的话，都会有人笑话我。你可以问问北京当地凡是玩游戏的人。相信他们都会异口同声地对你说出一个名胜古迹的名字。

最后，北京这些天气变化很快，要注意昼夜保暖。祝你早日康复。

对电玩有以下几点意见：

（1）以后做机战，SD世纪这种“高达”类游戏时，请问能否把主角名字译为中文？我个人喜欢SEED系，找啊找还是不懂日文中文“基拉”咋写。

（2）龙斯以后言辞搞笑一点就好，我在老爸面前说“龙斯”好像听起来那个啥，像黑

帮……

（3）赠品放一下……海报，不太喜欢，希望每期可以送些不一样的物品。但千万不要因为个人一句话而使你们的工作更累，毕竟目前大家做的都很好。

（4）节目不要期有，下一期又没了，留放下“风料理”不说（估计早都糊了……）像介绍动漫的那个节目经常一會兒见，一會兒不见的。

■1 攻略的制作过程那真是苦不堪言啊，有时候一个游戏到期的时候，万一赶上杂志制作的后期，那么负责这个攻略的编辑两天不睡觉的情况也是有的。所以在某些方面可能会有考虑不周的地方，特别是类似“高达”、“机战”这种耗时间的游戏。

（2）龙哥一直挺搞笑啊，这头粉色的马可是我们的吉祥物呢。

13. 关于赠品的意见，估计一百一万个读者中会有几十万种意见，我们的杂志可是每期只有一种赠品，实在很难满足所有人的愿望。另外，赠品还牵扯到很多方面的问题，总之希望大家体谅吧，我们也会尽力搞得丰富一点。

14. 栏目的存在与否也是个很难办的问题，例如一个栏目办得久了，难免创意枯竭，如果硬是要继续下去的话，恐怕读者们就要烦了。时常推出新栏目，也不能让大家时刻保持新鲜感吗？

9月24日是你的生日，估计这期杂志上市的时候早就已经过了，希望你喜欢这份迟来的礼物，并祝你生日快乐。



# 龙哥热线

某晚在 CCTV6 看(加)勒比海盗,半集的工作人员就播了5次长达10分钟的广告,最后只得含恨而逃……

由于吃不到肉沫酱面而投奔刀削面阵营的龙哥

此文章为龙哥热线原创作品,未经许可,不得转载。如有侵权,必究。

【西上绕 徐乐诗】

说实话,像Wii这样创意和体感操作作为卖点的主机,这种新意可以促进主机销量的提升以及许多新玩法作品的出现,但是“传统大作”如果还是完全按照以前的模式附庸上来的话,其效果未必就好,更不能“为了改变而改变”。而且非常重要的一点,从目前的数据来看,不论是NDS还是Wii,它们之所以能够取得这么大的成功,正是因为它们的创意在开拓新用户群上的成功。换句话说,如今它们的用户群和传统主机用户群组成是有一定差异的,“传统大作”未必就一定能在Wii上吃得开。这点,在NDS上已经非常明显了,不少“传统大作”在NDS上的销量其实并不理想,而那些大卖的作品,例如《脑白金》系列等,其实都是一些小品级的作品。之所以会出现这种情况,最主要的原因就是大量新玩家群的加入,在日本以家庭主妇居多,那些爱玩好的小游戏或者我们感觉比较休闲的游戏反而符合她们的喜好。由用户群构成的变化对游戏销量的影响是厂商们特别需要关注的,不过只要主机有了足够大的普及度,就足以吸引大量的加盟,例如DS9在NDS上发售就是极好的例子。并不是所有的“传统大作”都适合在Wii这样的主机上推出,不过生化系列物还是比较有可能的。

我记得在带你飞走之前会先问你准备好了没有现在就出发的之类的问题,你可能是在此时的回答选择上没有选对,神鸟以为你还没有准备好,所以没有带你走。你回答的时候试一下不同的组合,应该就行了。

这方便倒没有什么太多需要注意的,不过电源方面倒是需要注意,如果你的机器是110V的话,这就需要再单独购买一个110-220V的变压器,这个最好选质量重一点的。改机芯片方面,其实现在市场上这还是WV key及其克制品系列的,倒没有什么太多的悬念,不过由于最近任天堂特意针对此事进行了调整,已经有不少改过机的玩家机器变成砖头或是半砖的事情发生了,所以你买回机器后最好多留意一下相关的信息。《深渊传说》的问题,在《テグー》森林完成BOSS战后,需要先由森林云“织入的街”,在门口会发生剧情,画面和职业祖父对话后剧情自动到《ビカル》城。这是剧情发展的关键,与D版什么的没有关系。另外,以后问题的话最好不要用“两罗菊”,龙哥一时半会是很难想起究竟是谁。而且就龙哥个人而言,不大喜欢“罗菊”、“正木”等等一系列的这称呼,别扭。



1、好像是电脑注册表出了问题,你先试到注册表编辑器里面删除这两项  
HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\Sony, HKEY\_LOCAL\_MACHINE\SOFTWARE\Sony Corporation, 然后重装Sonic Stage, 如果还不行的话,就只能重装电脑了。2、组装记忆棒的话,要先将电脑上,用SONICSTAGE转成OMA,再改扩展名为AA3,关掉SONICSTAGE再连接PSP,把AA3文件复制到PSP记忆棒的MUS C文件夹就好了。还有,音乐文件格式如果是F.LAC, APE一类无损压缩的话,要先用foobar转换成为WAV文件,然后才能转换。



在接到ビッグボスの通信后他会让你在墙上找隐藏的机关,用拳头攻击左上方的墙壁会出现感叹号,再打几拳就会砸开通路,在左边的房内可以救出发鼠,砸开下方中央的墙壁后出去往右。这里会遭遇第一个BOSSショットメーカー,打他之前得先拿回装备。东东都在下方右侧的门前,再用磁卡1进入下方左侧的门得到磁卡3和发信机,注意一定要马上把发信机扔掉,否则不管你去哪都马上会被敌人发现。用遥控器弹掉掉ショットメーカー后往右用磁卡3出门。“Iron glove”就是用来让你挖墙用的,这是FC版MG独有的道具,在最早MSX版的MG版中是通过降落伞进行空降的,那里并没有“ran glove”这个道具。



地之神殿,事先要用风和饮料(忘记名字了)让矿中的小矮人回来才能进门口迷路的小矮人让开。进入地之神殿后需要先改变ザラリング的属性,这里的属性效果应该是地震效果,对有坚石头挡路的地方使用就可以让道路通畅。后期还有一个小游戏就是需要和小矮人玩捉迷藏,这个迷宫里没有需要“把水冻起来”之类的谜题,所有谜题要素都是和利用地震改变地

1、估计是主板的问题,建议你拿到游戏店去维修,不过具体的修理费用龙哥也不清楚。2、为什么要用PS2不上网联机呢? 般游戏的玩法就可以了吧,实在不行买四分插就够了。至于《怪物猎人》那样的游戏,是联网玩比较有意思。单人玩PS2不上网联机的爱好好像没有什么。3、7个珠子都找到之后再去找神鸟应该就可以带你直接飞往最终的迷宫了。不过



【西上绕 王琳】  
地之神殿,事先要用风和饮料(忘记名字了)让矿中的小矮人回来才能进门口迷路的小矮人让开。进入地之神殿后需要先改变ザラリング的属性,这里的属性效果应该是地震效果,对有坚石头挡路的地方使用就可以让道路通畅。后期还有一个小游戏就是需要和小矮人玩捉迷藏,这个迷宫里没有需要“把水冻起来”之类的谜题,所有谜题要素都是和利用地震改变地



82 2007.22★龙哥热线





图1 在血条上方会出现武器图标

1. 靠武器的方法主要有和过关奖励、地图道具以及特殊事件。过关后，会有一个能力点数，其值为过关后武将身上发动能力的折算值，最高为1000，该指数和奖励的东西有关。在所有的武器当中有部分武器是专属武器，任何S级武器必须在HARD难度下才能入手。一般情况下过关后只要能能力点数不是太低，即可随机入手一把该武将可使用的3类武器之一的S级武器。另外，还有部分武器是需要通过特殊事件才能获得的。这里给你一个未经测试的小秘技：用总选在无双模式中打过关都对仗后，在自由模式中再去打这一关，游戏开始后水下走过桥，在吕布出现的地方将机会出现得到新武器的提示，但是新武器没有宝箱出现，过关后新武器会出现已拥有所有武器。本作唯一的隐藏人物吕布需要在三个国家全部打完之后才能入手。2. 完成普通难度和困难难度的“Time Attack”模式并可获得16个奖励道具，然后在标题画面按左键并选择开始新游戏，游戏开始后你会发现Agro变成红色的了。完成普通难度或困难难度的“Time Attack”模式并可获得16个奖励道具，然后在标题画面按左键并选择开始新游戏，游戏开始后你会发现Agro变成红色的了。3. 电池耗电实际上是自然放电，不过我们通常所说的电池耗电主要是指家用干电池，例如手机长期不使用的电话应该将电池取出来或者倒置，这已经是常识问题了。不然耗电后造成的漏液对电器会造成腐蚀。不过GBASP、NDSL以及PSP使用的都是锂电池，其使用和保养上并不存在这类问题。锂电池记忆效应，是通过锂离子和其他元素的离子产生共价而放电，如果放电不完全，就充电的话，会失去部分电池容量空间，那个空间就是上次没用尽的那部分。如果现在正在使用，一定要把电池充满后才能充。而长时间放电保存，则对电池保存的要求，是不需要让锂离子失去活性而产生记忆效应，所以保存时间很长时，要把电池充满，然后，电池会通过空气自然放电，这段时间就不能再充电了，待电池放尽后才可充电，并且在电池自然放完电后要强制充电，不然会造成锂离子失去活性。这些都是需要注意的。

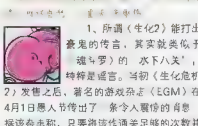


图2 在血条上方会出现武器图标

1. 所谓“生化2”能打出鬼鬼的传言，其实就类似于“魂斗罗”的“水下八关”，纯粹是谣言。当初《生化危机2》发售之后，著名的游戏杂志《EGM》在4月1日愚人节传出了“条令人震惊的消息：据该杂志称，只要将该作通关足够的次数并且取得足够高的等级评价就可以使用《街霸》中的豪鬼，在该杂志中甚至还放出了豪鬼在“生化2”中出现的场面。这个说法后来被证明是愚人节的谎言，根本不存在此事，龙哥再重申一遍：这是假的。2. 打火机需要从2楼的走廊绕到大厅的另外一边，进入尽头的门后在房间内的长凳上就能找到“打火机”。3. 《生化5》在操作方式和系统方面肯定是会按4代的风格来制作的，4代在操作方式上的革新所带来的成功是大家有目共睹的，在之前对制作人关于B+5的访谈中其也表示，“相信大家都不希望操作方式重新回到以前那种感觉”。所以说，《生化5》的操作系统方面，应该会有一些细节部分有所变动和改进，但整体风格仍然会延续4代。4. 估计再由操作的可能性不大，2005年推出《源氏》这款游戏实际上是因为当年日本的“义经年”，冈本吉起自己成立新公司之后正好趁着这股义经推出了以源氏为主角的《源氏》，而且本作的素质确实也不错，市场反响也比较好。不过作为PS3首发作品的《源氏2》，则受到了许多玩家的批评，很明显是赶工出来的作品，而且在故事方面实际上也已完结了。龙哥不能说《源氏》一定不会出续作，但是这个希望真的很小。

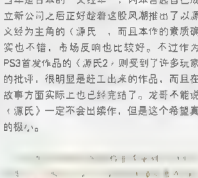


图3 在血条上方会出现武器图标

龙哥很好奇，你为什么都把时间定在“2009年8月份呢”？难道你认为任天堂或是那些街机厂商开发者也喜欢“迎奥运、献大礼”，毛一起在北京奥运的时候降价、发布完美的模拟器？明显不可能嘛！1. 降价是肯定的，但要降到“1300”这个价位还是相当有难度的。2. 我说，你真想玩这些主机上的游戏的话，直接买台主机就不就完了呢？这如今都已经是“过气主机”，价格已经都很低了，更别说在PC上完美运行它们的模拟器有多困难，就算真完美能运行出完美的模拟效果，那对PC的硬件配置有多高你也应该大致有个底吧？若是升级这些硬件的钱还不如能买下这三台全新的主机还绰绰有余了，何必呢？

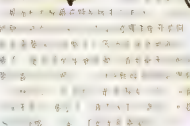


图4 在血条上方会出现武器图标

1. 它们的确是会再转回去，不过这期间是有一个时间的，你需要在转动机关之后的这一小段时间内快速赶到与机关颜色相同的另外一个机关处激活才行，这些想要完成谜题最关键的就是速度。2. 有所变动，这个谜题上刚在热战中曾遇害，你搞错了。机关是20个，Secret Mission只有12个。3. SECRET MISSION 1 在M3的谈话室战前时空穿梭附近，有一道门可以进入，达成条件是在规定时间内消灭全部敌人。SECRET MISSION 2 在M5打开升降机轮盘的地方，调查右边墙壁上红色的地方，达成条件是无伤亡情况下全灭敌人。SECRET MISSION 3 在M7打开的时候，调查大门上方发红光的地方，达成条件是奔出20秒。SECRET MISSION 4 在M8调查开始的场景，到船下方打破木板之后调查蓝色的门，达成条件是使升降机到达顶层。SECRET MISSION 5 在M9通过，瀑布后出现的场景，跳进正面的那个通道，调查红色发光处，达成条件是在限定40秒内破坏场景内的物品。SECRET MISSION 6 在M10取得Neo generator的那个巨大雕像的右边，调查蓝色物体，达成条件是在限定时间内取得全部红血石。SECRET MISSION 7 在M12的时候跑到后边去，调查出口，调查右上方调查红色发光处，达成条件是在限定时间内拿到蓝血石碎片。SECRET MISSION 8 在M13的假隧道内，有唯一一盏发红光的灯，调查即可，达成条件是敌人全灭。SECRET MISSION 9 在M13调查敌人的房间，达成条件是在边上上调查红色发光即可，达成条件是在移动的墙上解决全部出现的敌人。SECRET MISSION 10 在M16得到Golden Sun地方调查旁边的门，达成条件是解决一个光线谜题。SECRET MISSION 11 在M17过了类似机关的场景以后，利用跳跃平台来到上边，向前走到楼梯的位置，然后跑到横梁上，调查一个发光的石像，达成条件是通过类似机关的通道。SECRET MISSION 12 在M18那只大脚的左侧，调查有铁钉的地方，达成条件是利用移动中的方块平台到达最高处。4. “月狱日狂”的入手方法：困难模式，合肥新城之战，击败300人后找曹孟杰发话后，然后就有贵重品情报了（在孙叔处）。最后，PS3的问题，等那位大善人资助龙哥一台先吧。

龙哥很好奇，你为什么都把时间定在“2009年8月份呢”？难道你认为任天堂或是那些街机厂商开发者也喜欢“迎奥运、献大礼”，毛一起在北京奥运的时候降价、发布完美的模拟器？明显不可能嘛！1. 降价是肯定的，但要降到“1300”这个价位还是相当有难度的。2. 我说，你真想玩这些主机上的游戏的话，直接买台主机就不就完了呢？这如今都已经是“过气主机”，价格已经都很低了，更别说在PC上完美运行它们的模拟器有多困难，就算真完美能运行出完美的模拟效果，那对PC的硬件配置有多高你也应该大致有个底吧？若是升级这些硬件的钱还不如能买下这三台全新的主机还绰绰有余了，何必呢？

在被生命之源浸润的美丽行星上  
一场由文明所引发的巨大变革正在悄然降临  
人类的欲望伸向深邃的地下  
在对能量的攫取中爆发出无尽的贪婪  
名为“神罗”的公司掌握了终极的技术  
用“魔晄”之力编织出浮华的梦幻  
巨大的都市拔地而起  
战斗的硝烟也随着争端逐渐蔓延  
一群在秘密研究中成为“士兵”的年轻人  
为追逐梦想而投身战线先端  
可是，无人知晓正在等待着他们的残酷命运  
就在那场永劫之灾的

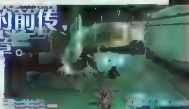
# 七年前——



本作主人公巴雷特也安插在这外中登场  
原作之前发生的剧情就此展开

## 原作中主线剧情的前传， 重新构造崭新篇章。

本作继承《最终幻想VII》形式不同的  
游戏，在保留“魔晄”及ATB等经典系统  
之余，也创造了全新的动作感觉



# CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

《核心危机·最终幻想VII》是SQUARE·ENIX公司推出的“Compilation of FFVII”系列游戏中的最新作品。本作选择了原作之前剧情中未涉及入平点，结合原作的世界观、重要概念与最新的动作系统，在PS3上推出了全新的《最终幻想》。本作的主题是“比起自己的悲剧命运，更入更容易为朋友而流泪”。在《最终幻想VII》原作中，发生的故事引起了巨大的灾祸，本作揭示的是这段剧情七年前发生的往事，与原作角色相互纠缠的原因也将彻底解明。这篇攻略将对本作进行彻底解析，希望能帮助大家品味这款游戏提供一点帮助。

攻略

Zack

PSP	本F.译名	核心危机 最终幻想VII	CERO B
	SQUARE ENIX	6090日元	
动作角色扮演	UMD	日语	1人
			246KB





# BATTLE of CRISIS CORE

本作是一款以动作要素为主的战略。主人公在地图上行动时如果遭到敌人，就会自动进入动作部分的战斗画面。

## 享受实时战斗的乐趣 面对简单的操作完成华丽的攻击！

战斗时操作方法	
操作键	方向键
● L、R键	指令变更
● 十字键	指令实行
● △键	防御
● □键	回避

在本作之中，玩家将扮演扎克斯，使用剑技与魔法等手段对眼前的敌人。战斗中的操作方式就如同左上表格中所显示的一样。除了一般移动之外，还有消费AP实行的防御与回避等特殊行动。通常攻击只要按下□键就能够自动使出。

如果躲到敌方背后发动攻击，还会强制发动会心效果，提高伤害。

**按 攻击是  
一切战斗的基础**

←指令杆最左端的三角形符号就是通常攻击。

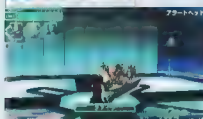
## 根据状况选择各种指令 用合适的手段应对战局局势

战斗中可以随时切换，伺机发动敌人背后发动攻击。被包围的时候则应当利用L进行防御或回避，寻找反击机会。



## 魔石系统

●装备的魔石会变成指令



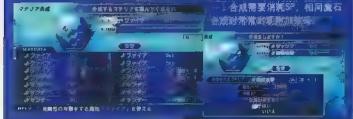
魔石是成为本作中战斗系统基干的特殊道具。魔石从整体上可以分成两大类，一类是装备之后能作为指令在战斗中使用的魔石，另一类是装备之后能提升基本能力的魔石。魔石存在等级与附加效果的设定，身上装备的魔石会随着D.M.W.的效果而提升。

此外，在战斗中，玩家可以通过使用魔石，或者通过下面介绍的魔石合成系统获得，但也有少数稀有魔石要在剧情进展到某种程度或完成某些特定任务后才能获得。

## CHECK! 通过合成系统创造出全新魔石

“魔石合成”是将两种魔石和特殊道具进行组合后，创造出新品种魔石的系统。通过这种方法可以给予原本没有的魔石附加特殊效果。使用魔石合成系统时，玩家需要消耗一定的魔石。

更加强力，游戏中还有一些魔石，通过特殊的方法获得。当主角的等级达到一定程度后，就可以从某些集中进行魔石合成了。



## 战斗画面解说

### D.M.W

表现“士兵”特有能力的系统。消耗SP值进行回避，凑齐头像和数字后就能发动效果。

### SP

发动D.M.W.系统及进行魔石合成时所需要的点数。完成D.M.W.及打倒敌人时可以获得。

### 限界计

用波形图表示出扎克斯的感情状态。感情波动时波形就会变化，对D.M.W.系统造成影响。



### 发动中的效果

显示出当前身体上附带的特殊效果。除异常状态外，各种有利的辅助效果也会显示出来。

### 扎克斯的状态

显示出HP、MP和AP的当前和最大数值。当D.M.W.发动效果时，当前值可能超越最大值。

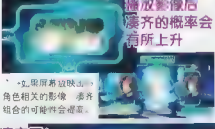
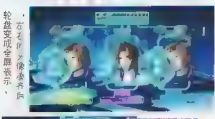
### 指令（魔石）

显示出发动后可以使用的指令。按住△键或使用指令杆，想使用魔石时，需要靠近魔石位置在头上。

## D.M.W

Digital Mind Wave

●当头像和数字凑齐之后……

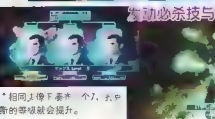


D.M.W.是“信号传达”的缩写，指本作中表现“士兵”特有能力的特殊系统。战斗中，D.M.W.轮盘会自动消耗SP进行回避。当头像和数字凑成某种特定组合时就会发动效果。当左右两侧凑成相同头像时，轮盘会进入“锁定”状态，轮盘扩大到画面全体。此时，如果画面中出现与头像代表角色相关的记忆影像，凑齐的概率会上升。轮盘中的头像会随游戏进行而增加。

**数字7只要  
出现一个就有利**



17是轮盘上比较特殊的数字，只要出现一个就会发动各种有利效果。





# CHARACTER

对本作的登场人物  
进行简要介绍

故事从杰尼西斯  
在任务中失踪开始

在神罗与古  
食种的战争

被称为“士兵”的  
杰尼西斯和多种族  
兵一起失踪。扎  
克斯和安吉尔乘  
船前往进行调查。



## 士兵

神罗公司私兵中最有战斗力的人  
士们。受到严格训练，被称为“士兵”  
人数量不少。本作的剧情是以二名“士”  
兵——扎克斯和安吉尔为中心所展开的。

**扎克斯**  
本作的主人公。他  
是被称为“士兵”的  
杰尼西斯的弟弟，性格  
开朗活泼。

**安吉尔**  
被称为“士兵”的  
杰尼西斯的弟弟。自己并不是  
“士兵”，因此很少  
在任务现场露面。

**杰尼西斯**  
和多种族士兵一起在  
任务中失踪的一名“士”  
兵。曾经是安吉尔和  
扎克斯的好友。

**巴拉克**  
和多种族士兵一起在  
任务中失踪的一名“士”  
兵。曾经是安吉尔和  
扎克斯的好友。

**萨非罗斯**  
扎克斯憧憬的一级  
“士兵”，拥有强大的  
力量。对待他人也报有  
敌意的神罗英雄。

**艾莉丝**  
扎克斯的妹妹。对扎  
克斯的成长寄予厚望的  
一级“士兵”，性格严  
肃，也非常温柔。

**克劳德**  
为了成为“士兵”而  
离开家乡的少年。可是  
进入神罗后，他却只是  
一名普通的神罗兵。

**蒂法**  
为了成为“士兵”而  
离开家乡的少年。可是  
进入神罗后，他却只是  
一名普通的神罗兵。

**巴拉克**  
和多种族士兵一起在  
任务中失踪的一名“士”  
兵。曾经是安吉尔和  
扎克斯的好友。

**巴拉克**  
和多种族士兵一起在  
任务中失踪的一名“士”  
兵。曾经是安吉尔和  
扎克斯的好友。

## 塔克斯

神罗公司是专门调查犯罪的组织。其成员  
都是执行任务任务的精锐部队。全部由  
精英人员组成。从事保护、人才选拔和  
调查等。执行任务的范围很广。

**蒂法**  
为了成为“士兵”而  
离开家乡的少年。可是  
进入神罗后，他却只是  
一名普通的神罗兵。

**克劳德**  
为了成为“士兵”而  
离开家乡的少年。可是  
进入神罗后，他却只是  
一名普通的神罗兵。

**巴拉克**  
和多种族士兵一起在  
任务中失踪的一名“士”  
兵。曾经是安吉尔和  
扎克斯的好友。

**巴拉克**  
和多种族士兵一起在  
任务中失踪的一名“士”  
兵。曾经是安吉尔和  
扎克斯的好友。

**安吉尔**  
被称为“士兵”的  
杰尼西斯的弟弟。自己并不是  
“士兵”，因此很少  
在任务现场露面。

**克劳德**  
为了成为“士兵”而  
离开家乡的少年。可是  
进入神罗后，他却只是  
一名普通的神罗兵。

**蒂法**  
为了成为“士兵”而  
离开家乡的少年。可是  
进入神罗后，他却只是  
一名普通的神罗兵。

**巴拉克**  
和多种族士兵一起在  
任务中失踪的一名“士”  
兵。曾经是安吉尔和  
扎克斯的好友。

**巴拉克**  
和多种族士兵一起在  
任务中失踪的一名“士”  
兵。曾经是安吉尔和  
扎克斯的好友。

**安吉尔**  
被称为“士兵”的  
杰尼西斯的弟弟。自己并不是  
“士兵”，因此很少  
在任务现场露面。

**克劳德**  
为了成为“士兵”而  
离开家乡的少年。可是  
进入神罗后，他却只是  
一名普通的神罗兵。

**蒂法**  
为了成为“士兵”而  
离开家乡的少年。可是  
进入神罗后，他却只是  
一名普通的神罗兵。

**巴拉克**  
和多种族士兵一起在  
任务中失踪的一名“士”  
兵。曾经是安吉尔和  
扎克斯的好友。

**巴拉克**  
和多种族士兵一起在  
任务中失踪的一名“士”  
兵。曾经是安吉尔和  
扎克斯的好友。

**安吉尔**  
被称为“士兵”的  
杰尼西斯的弟弟。自己并不是  
“士兵”，因此很少  
在任务现场露面。

**克劳德**  
为了成为“士兵”而  
离开家乡的少年。可是  
进入神罗后，他却只是  
一名普通的神罗兵。

**蒂法**  
为了成为“士兵”而  
离开家乡的少年。可是  
进入神罗后，他却只是  
一名普通的神罗兵。

**巴拉克**  
和多种族士兵一起在  
任务中失踪的一名“士”  
兵。曾经是安吉尔和  
扎克斯的好友。

**巴拉克**  
和多种族士兵一起在  
任务中失踪的一名“士”  
兵。曾经是安吉尔和  
扎克斯的好友。

## 召唤兽

● 收服具有强大力量的同伴

《最终幻想》系列中经典  
的“召唤兽”在本作中也会登  
场。拿到召唤魔石后，这些召  
唤兽就会用附魔的力量帮助

扎克斯在战斗中取得胜利。不  
过，本作中的召唤兽并不能通  
过指令随意使用，而是需要通  
过D.M.W.的施术来发动。



### 发动D.M.W!



· 进入、听  
状态危  
急  
· 听  
状态危  
急  
· 听  
状态危  
急

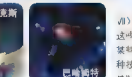


打倒后  
获得魔石  
↑ 在某些剧情或任务中打倒  
召唤兽后拿到召唤魔石。

● 《最终幻想VI》原作中的召唤兽将在本作之中陆续出场!



召唤兽的召唤咒语  
使用“地狱之火”  
烧尽眼前敌人。



召唤兽的召唤咒语  
使用“地狱之火”  
烧尽眼前敌人。

本作中的召唤兽基本都曾在《最终幻想  
VI》中出现过，对于熟悉原作的玩家来说  
这些召唤兽的形象想必非常熟悉。在剧情中  
某些召唤兽将作为BOSS级敌人出现，使用各  
种技巧向玩家展开攻击。召唤兽使用召唤  
咒语时会显示专门制作的CG画面。某些召  
唤兽的魔石在游戏中也可以拿到，但也有些  
召唤兽要在剧情进展到特定阶段或完成非常高  
级的任务后才能获得。



“召唤兽作为敌人时，召唤咒  
语的影像是‘剪报版’。



“有些召唤兽的召唤魔石需要  
完成特定任务之后才能获得。



“有些召唤兽的召唤魔石需要  
完成特定任务之后才能获得。

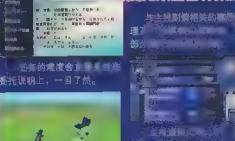
## 任务模式解说

与主线剧情并行存在的特殊支线游戏

在游戏中，主角可以接受一些需要专门完成的特殊任  
务。并在完成任务后获得相应的报酬。在记录本上按△键  
打开任务菜单，就可以选择“任务”进入任务模式。



任务模式是完成主线剧情后的特殊模式



任务模式是完成主线剧情后的特殊模式



任务模式是完成主线剧情后的特殊模式

## A full-page illustration of a character with dark, spiky hair and a black, form-fitting suit, standing in a dynamic pose against a dark, industrial background. The character is shown from the waist up, looking off to the side with a serious expression. The suit has a high collar and a large, stylized 'X' or 'Z' shaped cutout on the chest. The background is dark and moody, with some mechanical elements visible.

列被划归为火车突破关卡，带着数吨向前冲去。神罗帝国<sup>①</sup>人退出列车和兵营中最好的战士上兵 ソルジヤ・ヤ、”这三位列车长，希望以此收拾残局。

年轻的“一级”士兵扎克斯，ザックス，也在参加这次任务的队伍之中。在接受了长官的指令后，扎克斯从升上机头向前行驶的火车车尾，冲破铁轨的合力，从敌兵手里夺走高速列车，落下了车头与车轴的集合力。扎克斯用手中的利剑刺向连接器，分断了列车的连接，随后跳下车头。载着敌兵的车厢渐渐消失在扎克斯的视野之中。

警报的声音改变了，后援队开始进行下一步作战。扎克斯护送车头平稳地登上站台，随后火车头驶下。扎克斯走进车站内部。扎克斯敲开柜台，和指挥官安塞尔·安布林·阿诺德联系。扎克斯对方才遇到的敌兵都是神罗军伪装感到不解。安塞尔说，这些叛兵都是反神罗组织“五台 ウェー・1”下属成员假扮的。安塞尔向扎克斯做出指示，让扎克斯前往八番街。正在此时，很多全副武装的敌兵从站台下向扎克斯冲来。

凭借出众的身手，扎克迅速打倒了敌兵，冲出站台，来到街道上。在打倒了拦路的魔兽后，扎克垂下手中的剑，脸上露出了轻松的神情。可就在这时，一柄雪亮的利刃突然架在了扎克的颈间。扎克缓缓转过头来，不禁大吃一惊。手持长刀站在自己面前的，居然是神罗实力最强的一级“士兵”之一——萨菲罗斯（セフィロス）。

突然，扎克斯猛然举剑发动了反击。

“我要成为英雄。”

然而，就算全力迎战，扎克斯也不是萨非罗斯的对手。几招过后，扎克斯的剑就被萨非罗斯手中的长刀削断。自己也被打倒在地。看着指向自己胸前的刀锋，扎克斯感到绝望不已。萨非罗斯缓缓举起刀，然后猛然向扎克斯胸前刺去。

一声兵刃相击的声音过后，扎克斯缓缓睁开眼睛，看到安基尔挡在自己面前，用掉在地上的断剑架住了萨非罗斯的长刀。随后，扎克斯带着严峻的表情站起身来，掏出手机，输入了指令。紧接着，周围的街道景色和萨非罗斯的身影渐渐消失了。

原来，方才的任务只是利用训练室中的设备制造出的影像。看到安基尔强忍中断了训练，扎克斯感到有些不满，但看到安基尔手中的断剑，也不再好说什么。安基尔将断剑交还扎克斯，随后缓步走向训练室外走去。走到门口时，安基尔突然

“带上梦想，

“啊？”面对安基尔唐突的发言，扎克斯不禁一愣。安基尔却没有理会扎克斯的反应，继续用凝重的语气说道：

“想成为英雄就带上梦想吧 还有  
尊严。”

对无所事事的日子感到厌倦的扎克斯在指令室中一边做着自己喜欢的踢起锻炼，

2017年12月12日

一边向身边的神罗兵发着牢骚。神罗兵告诉扎克斯，最近发生了神罗兵大量脱逃的事件，一名一级“士兵”在讨伐“五台”的战斗中带领手下私自离队后不知去向，为了处理这些事件，几天来的任务与等级都取消。扎克斯感到此事有些不可思议，正想何时，安塞尔出现在指令室里，告知扎克斯有任务要执行。

扎克斯跟随安塞尔来到神罗公司管理“士兵”的部门，见到了部门总管扎格·サウド。扎格向扎克斯展示了限定的 级士兵杰尼西斯（ジェニクス）的个人情报，随后要求扎克斯代替脱逃的杰尼西斯前往“五台”，将怪物讨伐作战。扎格告诉扎克斯，如果任务成功，扎克斯可能会提升为 级“士兵”。闻听此言，扎克斯兴奋地向安塞尔扑去，却被安塞尔一把推开。安塞尔严肃地告诉扎克斯，准备完毕后立刻出发。

扎克斯在安塞尔的带领下来到了“五台”要塞。安塞尔让扎克斯负责正面作战，吸引敌人的兵力，自己则潜入内部去安置炸弹。早晨太阳刚出，扎克斯高兴地接受了任务。一路打到五台后山，扎克斯看到了中央的战斗场景。守在这里的五台兵称神罗是虐杀平民，引来麻烦的“罪人”，扎克斯感到疑惑不解。但身临战场，也不想做什么，出手打倒了这些士兵，但并没有取得他们的性命。这时，一个穿着盔甲、束着裙子的少女出现在扎克斯面前，一边比划着，一边扬言要“打倒丑恶的神罗士兵，守卫五台”。扎克斯对面前的人感到有些哭笑不得，便假借说被打败的样子，小女孩高兴地跑开了。

在竞技场中，扎克斯遇到了五台用来对付神罗士兵的大型怪物“金狮子”。扎克斯成功击倒了两只，却被剩下的“只兽”缠斗，打倒在地。危急时刻，安塞尔突然出现，用一直背在身后的巨剑砍倒了怪物。扎克斯才得以成功撤离。在要塞外，扎格高度评价了扎克斯的表现，但并没有作出提升扎克斯的决定。二人正准备返回时，被保镖和店员的萨非罗斯会合，却遭到了一群神秘敌人的突袭。安塞尔让扎克斯护送扎格离开，自己拔出巨剑挡住了敌人。

将扎格送到安全地带之后，扎克斯折回去找安塞尔，却没有发现安塞尔的身影，只看到了一只不知被什么人召唤出来的召喚兽。面对全身缠满火焰的召喚兽伊夫里特（イフリート），扎克斯陷入了苦战。就在此时，萨非罗斯从后赶来，将召喚兽一刀击倒。萨非罗斯躲在了倒在地上的叛兵通晓，发现这些叛兵是限定的 级“士兵”杰尼西斯的复制体。在得知安塞尔不知去向之后，萨非罗斯决定安塞尔也和杰尼西斯一样脱逃了。熟知安塞尔性格的扎克斯拼命去这个判断，萨非罗斯却没有再说什么。

## 第三章 我们不是怪物

一个月过去了，安塞尔依然音信全无。扎克斯整日里都为安塞尔的事着急，扎格借此却给了扎克斯新的任务——到边境的杰尼西斯的家乡去进行侦察。在扎格布置完任务后，一名身着西装、神情严肃的男子走了出来。这名男子叫做查·ツォン，是神罗公司调查员（タクス）的成员，与扎克斯共同执行此次任务。

扎克斯和查一起乘坐直升机来到了杰尼西斯当初居住的村庄。在村前，扎克斯看到很多安塞尔曾经提起过的苹果树。查告诉扎克斯，这座巴诺拉（パノラ）村也是安塞尔的故乡。杰尼西斯和安塞尔从小时就起就是好朋友。在村口，扎克斯见到了曾在五台出现的那种复制机器的袭击。查进入后，告诉扎克斯，这种复制技术是从神罗内部流出的，它可以再现被复制者的容貌与能力，但是只能应用在“士兵”及

魔兽身上。听到这种将“士兵”和怪物等同起来的说法，扎克斯心里感到很不舒适。

由于杰尼西斯和安塞尔是旧识，萨非罗斯怀疑安塞尔为了报复而选择投靠杰尼西斯。否向扎克斯传达了萨非罗斯的这种想法，但扎克斯还是有些不信任。在由杰尼西斯手下的复制兵和魔兽占领的村庄里，扎克斯反复寻找，终于在一间民房中找到了安塞尔的母亲。这位老妇人曾在安塞尔的信中得知扎克斯的名字，看到自己儿子的后辈前来，便不加思索地说了实情。杰尼西斯脱逃后，带领手下前来占领了村庄，并将安塞尔母亲以外的村民全部杀死了。一个月前，安塞尔也回到了这里，将自己一直引以为豪的巨剑留了下来，随后就不知去向了。扎克斯回过神来，果然看到安塞尔的巨剑静静地矗立在墙上。扎克斯转头回来，看到自己会要替安塞尔道歉，让安塞尔的母亲不必伤心。

从安塞尔家中走出的扎克斯接到了查的联络，潜入村边一座废弃的工厂之后，扎克斯和查见到了将这里作为据点制造复制兵的杰尼西斯。查事先对父母的遭遇进行了调查，发现杰尼西斯杀死了自己的父母，以及神罗派来的所有调查员。面对查的质问，杰尼西斯突然爆发发出怒吼，一道魔法将查打倒在一瞬间。扎克斯见状急忙拔出准备迎战，手中的剑却在旁边的人手走。等扎克斯回过神来，发现安塞尔一言不发地站在自己面前，手中握着刚刚夺下的剑，剑尖直指杰尼西斯。

看着面前安塞尔，杰尼西斯停止了攻击，嘴角露出冰冷笑容。随后，杰尼西斯缓步来到安塞尔身旁，对安塞尔作出的举动鄙薄了几句，就向着屋外走去了。扎克斯被激怒，安塞尔却突然将扎克斯的剑插到地上，挡住了扎克斯的去路。随后经过一番，消灭了杰尼西斯身后。扎克斯怔了片刻，急忙拔出剑追了上去。

扎克斯追到工厂门口，却不见杰尼西斯和安塞尔的去向。查从后面赶来告诉扎克斯，为了重复时间的证据，神罗公司决定空投核弹将这座村庄炸毁。并让扎克斯赶紧撤退。扎克斯想起安塞尔留在手中的母亲，急忙向村外跑去。然而，当扎克斯来到安塞尔家门口时，不由得停下来了。屋门的大门敞着，安塞尔的母亲已经奄奄一息地死在了那里，而安塞尔就握着自己的巨剑站在旁边。愤怒的扎克斯将安塞尔推出屋门，一拳打倒在地。安塞尔并没有反击，而是带着失落的表情说“这样的母亲和儿子都不该活在世上”。没听懂安塞尔在说什么的扎克斯还想继续质问，杰尼西斯从一旁走出，指在扎克斯面前，安塞尔站起身，默默地向村外走去。扎克斯还想追赶，杰尼西斯却突然放出了强力的召喚兽，拦住了扎克斯的去路。

出尽全力后，扎克斯打倒了召喚兽巴哈姆特（バハムート），向杰尼西斯靠近过去。可是，杰尼西斯毫不动容，反而缓缓转过身去，背对着扎克斯。突然间，杰尼西斯在侧背上出现了一只黑色的羽翼。面对惊呆的扎克斯，杰尼西斯缓缓说出了口

我们 是怪物。没有梦想，也没有尊严。  
随后 杰尼西斯转身站起，背对着扎克斯站在天空之中。扎克斯伸手接住一片飘落下来的黑色羽毛，抬头望向杰尼西斯消失的方向，用 神复杂的语气自言自语道

士兵 不是怪物

## 第四章 天使的梦只有一个

在神罗飞机的轰炸之下，巴诺拉村被夷为平地，神罗公司发出了“事件结束”的通报。回到神罗大厦

后，扎克斯和查会合。查告诉扎克斯，这次事件的结果，神罗兵大量脱逃，安塞尔失踪，复制兵和魔兽占领了村庄。扎克斯感到此事有些不可思议，正想何时，安塞尔出现在指令室里，告知扎克斯有任务要执行。

扎克斯跟随安塞尔来到神罗公司管理“士兵”的部门，见到了部门总管扎格·サウド。扎格向扎克斯展示了限定的 级士兵杰尼西斯（ジェニクス）的个人情报，随后要求扎克斯代替脱逃的杰尼西斯前往“五台”，将怪物讨伐作战。扎格告诉扎克斯，如果任务成功，扎克斯可能会提升为 级“士兵”。闻听此言，扎克斯兴奋地向安塞尔扑去，却被安塞尔一把推开。安塞尔严肃地告诉扎克斯，准备完毕后立刻出发。

## 第三章 我们不是怪物

一个月过去了，安塞尔依然音信全无。扎克斯整日里都为安塞尔的事着急，扎格借此却给了扎克斯新的任务——到边境的杰尼西斯的家乡去进行侦察。在扎格布置完任务后，一名身着西装、神情严肃的男子走了出来。这名男子叫做查·ツォン，是神罗公司调查员（タクス）的成员，与扎克斯共同执行此次任务。

扎克斯和查一起乘坐直升机来到了杰尼西斯当初居住的村庄。在村前，扎克斯看到很多安塞尔曾经提起过的苹果树。查告诉扎克斯，这座巴诺拉（パノラ）村也是安塞尔的故乡。杰尼西斯和安塞尔从小时就起就是好朋友。在村口，扎克斯见到了曾在五台出现的那种复制机器的袭击。查进入后，告诉扎克斯，这种复制技术是从神罗内部流出的，它可以再现被复制者的容貌与能力，但是只能应用在“士兵”及

魔兽身上。听到这种将“士兵”和怪物等同起来的说法，扎克斯心里感到很不舒适。

## 第四章 天使的梦只有一个

在神罗飞机的轰炸之下，巴诺拉村被夷为平地，神罗公司发出了“事件结束”的通报。回到神罗大厦





钱去购买药品，攒下的钱却被公园附近出现的怪物逼钱包一起吞掉了，因此才作出这样的事。扎克罗斯去公园附近打怪物，替劳拉找回了钱包，并告诉男孩，以后不要再想偷窃，有困难时就来找自己。可是，男孩对扎克罗斯的财力表示怀疑。无奈之下，扎克罗斯对男孩说，自己会和艾莉丝一起卖花，赚到很多钱，男孩这才做了个鬼脸跑掉了，艾莉丝则在 边哭个不停。

在商店街的饰品店，扎克罗斯给艾莉丝买了 条红色的缎带，作为艾莉丝唤醒自己的答谢。在公园中，艾莉丝说起自己有些害怕好战的“神兵”扎克罗斯，扎克罗斯沉默了，表明了身份。吃惊之余，艾莉丝看着扎克罗斯美丽的天蓝色瞳孔，觉得自己对“士兵”的印象发生了变化。就在这时，扎克罗斯突然接到了联络。萨菲罗斯让扎克罗斯赶紧返回神罗大厦，因为杰尼西斯的部队又开始进攻了。扎克罗斯只得和艾莉丝告别。

扎克罗斯冲过敌兵的包围，向神罗大厦赶去，在半路上遇到了安塞尔。安塞尔在反复思考之后，决定贯彻自己的尊严，希望得到扎克罗斯的帮助。扎克罗斯沉思片刻，同意与安塞尔一同作战。安塞尔利用羽翼的力量将扎克罗斯直接带到了大厦内部，与萨菲罗斯会合。安塞尔说，盖兰让杰尼西斯通过这次行动夺走神罗技术主管宝条博士，因此狙击对象应该是技术部门。

在神罗大厦上层的配合室中，扎克罗斯见到了宝条博士。宝条对外面发生的事似乎无动于衷，只是低头继续着自己的研究。此时，杰尼西斯用羽翼从下方飞进了配合室，剑锋直指宝条，扎克罗斯和随后赶来的安塞尔急忙用剑拦住杰尼西斯。面对眼前的变故宝条依然面不改色，反而说起了杰尼西斯整天都在胡谈的古叙事诗《LOVELESS》。这部诗讲述了几位要好的朋友想达成成为英雄的梦想，但因为命运的不同而最终分道扬镳的故事。长诗将命运比作“女神的礼物”，没有得到命运垂青的人最终迎来了悲剧的结局。听到宝条提起《LOVELESS》，杰尼西斯不禁动心，放下宝条，用魔法将墙壁炸出缺口，飞出了设施之外。安塞尔随后带着扎克罗斯追了出去。

在神罗大厦的屋顶上，杰尼西斯召唤出了更强大的召唤兽巴哈姆特·烈1。安塞尔留下扎克罗斯对付召唤兽，自己则腾空飞起，追赶杰尼西斯。等扎克罗斯打倒召唤兽时，杰尼西斯和安塞尔已经全都消失在阴暗的天空之中了。

## 第六章 不要丢掉士兵的新娘

杰尼西斯和安塞尔不知去向，萨菲罗斯又整天把自己关在研究室里查看文献，扎克罗斯 时也不知该采取什么行动。正在此时，扎克罗斯接到了艾莉丝的联络。艾莉丝想让扎克罗斯帮忙制作卖花用的推车，正觉得无事可做的扎克罗斯立刻答应。

扎克罗斯离开神罗大厦前往五番街斯拉姆，却在半路上意外遇到了安塞尔。安塞尔能短地告诉扎克罗斯，盖兰达和杰尼西斯在莫迪奥海姆（モディオヘム）村，随后便离开了。扎克罗斯来到安莉丝所在的教会，见到的却不是艾莉丝，而是芭。芭告诉扎克罗斯，此次 又要一起执行任务，而地点正是莫迪奥海姆。扎克罗斯对芭和艾莉丝的关系感到怀疑，但既然艾莉丝不在，也就没多作打听，跟随芭上了直升飞机。

神罗公司的直升飞机向着莫迪奥海姆飞去，却在中途受到魔暴龙的袭击，坠毁在村庄附近被冰雪覆盖的深谷中，所幸无人受伤。失去了交通工具，一行只得步行向村庄进发。路上，扎克罗斯和 名随行的神罗兵聊了起来， 人很是意气投合。神罗兵告诉扎克罗斯，自己叫做劳伦·クラウド，家乡是尼布尔海姆（ニールヘイム）村。

潜入了深谷中的魔界试验场据点后，扎克罗斯在设施平台上看到了杰尼西斯持剑向霍兰德接近过去的场景。杰尼西斯在潜入神罗时得知，自己体内移植的并不是古代种细胞，而是另一种古代生物杰诺瓦（ジェノバ）细胞。由于杰诺瓦细胞的本体下落不明，现在已经无人能够阻止杰尼西斯身体的劣化。感到绝望的杰尼西斯想了结霍兰德的性命，恰好被扎克罗斯截住。一番告战后，扎克罗斯打倒了杰尼西斯。



**BOSS!**

魔暴龙是杰尼西斯的高次元复制体，除使用外，还会使用物理攻击。必杀技“烈风”是无限连射的，使用后可以无限使用。

魔暴龙是杰尼西斯的高次元复制体，除使用外，还会使用物理攻击。必杀技“烈风”是无限连射的，使用后可以无限使用。

魔暴龙是杰尼西斯的高次元复制体，除使用外，还会使用物理攻击。必杀技“烈风”是无限连射的，使用后可以无限使用。

**第5章 来到哪里了**

在魔界试验场，由于BOSS是机械魔暴龙，攻击力很强，要充分加以利用，可以提前战斗。

在魔界试验场，由于BOSS是机械魔暴龙，攻击力很强，要充分加以利用，可以提前战斗。

在魔界试验场，由于BOSS是机械魔暴龙，攻击力很强，要充分加以利用，可以提前战斗。

**第6章 不要丢掉士兵的新娘**

在魔界试验场，由于BOSS是机械魔暴龙，攻击力很强，要充分加以利用，可以提前战斗。

在魔界试验场，由于BOSS是机械魔暴龙，攻击力很强，要充分加以利用，可以提前战斗。

在魔界试验场，由于BOSS是机械魔暴龙，攻击力很强，要充分加以利用，可以提前战斗。



这里遍布着复制兵。神罗方面传来报告，霍兰达从监狱设施中逃脱了。扎克索一路打倒复制兵和战斗机械，追随着霍兰达来到了机场。霍兰达却在前来接应的复制兵脚下从空中逃脱了。扎克索正在为任务失败而懊悔。萨非罗斯从后面走来。萨非罗斯告诉扎克索，奥兰达曾在奥德海姆的研究设备被人夺走了，复制兵开始重兵在各处出现。种种迹象表明，杰尼西斯还活着。当听说艾莉克斯也遭到袭击时，扎克索有些担心起艾莉克斯的安危来。萨非罗斯作出决定，同扎克索一起前往圣神开现场。扎克索转身要走，却好像还有什么事，又转过身来看着萨非罗斯，一副欲言又止的神情。

“很快就会再见面的。”萨非罗斯看穿了扎克索心中的担忧，不禁低声笑了起来。

“言为定讫。”扎克索向萨非罗斯打了个手势，转身走远了。

## 第八章 也许我会舍弃神罗

扎克索前往圣拉姆教会，进门之后，却被眼前的景象吓了一跳。一只背生白色羽翼的大型魔兽正站在艾莉克斯身旁。扎克索一边用手扶着剑柄一边慢慢接近，生怕艾莉克斯遭遇危险，但艾莉克斯却轻描淡写地摇了摇头，示意扎克索不要动手。大型魔兽抬起头，扎克索突然发现魔兽颈间有一张安吉尔的面孔。原来，这只魔兽是安吉尔的复制品。扎克索正在犹豫该怎么办，一台小型的战斗机械突然闯进了教堂。扎克索急忙转身回避。可还来得及动手。大型魔兽抬起头，向方的方向空跃起。一击摧毁了战斗机械。随后，魔兽从口中发出了“咚”的一声，随后便落在了地上。扎克索急忙跑到魔兽身边，发现这只魔兽身上同样存在着因杰诺瓦细胞导致的劣化现象。就在现在，魔兽慢慢地从地上爬起来，展开羽翼，飞向了教堂后面的房梁之上。艾莉克斯说：“这只魔兽似乎很受伤。看到复制魔兽守护了艾莉克斯，扎克索不禁又怀念起安吉尔来。

见到扎克索前来，艾莉克斯又提起制作花推车的趣事。扎克索见那只大型魔兽并没有伤害艾莉克斯的趣事，便决定让艾莉克斯留在这里，自己去收集制作推车的材料。扎克索走出门外，又发现了刚才的战斗机械。将战斗机械全部打倒后，扎克索从远处走来，告诉扎克索，这些机械是神罗公司最新投入的对复制兵用战斗设备。看到霍兰达又在教会前出现，扎克索感到有些不安，当下问起了塔克斯监视艾莉克斯的事。可是，塔克斯没有正面回答扎克索的质问，只是淡淡地说自己在履行职务，随后就走了。

在圣拉姆街少年的帮助下，扎克索找到些简单的材料，做好了辆小推车。看着装满鲜花的推车，艾莉克斯故意皱起了眉头。

“不太可爱。”  
“要求太高嘛。”扎克索一摊手。  
“只是小小的心意而已。”扎克索故意转过身。  
扎克索眉毛一挑：“虽说‘小小的’，但大概相当多吧？”

听扎克索这么问，艾莉克斯将手背在背后，把身子转了回来：“你猜中了，想听吗？”

“有多少个？”  
“二十……？”艾莉克斯一边假装用指头数着，一边说。

“你写在纸上好了，不然我会忘掉。”扎克索作出“认真”的样子。随后，两个人都笑了。

就在这时，扎克索的手机响了，是紧急召集的命令。扎克索转身向艾莉克斯道别，言语间也有些不舍之情。临行时，艾莉克斯微笑着递给扎克索一张写着自己“心愿”的书信。扎克索接过来，点了点头，转身离开。

开了教会。

在神罗大厦的“士兵”总部部门中，萨非罗斯对扎克索说，他的复制装置遭到了复制兵的袭击，还有人看到了类似复制装置的设备。由于派去调查的人民相继失踪，神罗决定派出萨非罗斯和扎克索参加调查行动。扎克索听完，觉得在这次行动中很有可能找到扎伊德。霍兰达和杰尼西斯的踪迹。萨非罗斯让扎克索做好准备后立刻出发。扎克索转身离开，萨非罗斯忽然用一种奇怪的语气再次开口。

“我们的任务是调查魔兽，关于旧识的事，句也没有被提及。根据情况，我或许……会舍弃神罗。”

## 第九章 明白了，我去见你

扎克索负责监视的基在任务期间保护艾莉克斯的安全，然后和萨非罗斯、克劳德以及其他神罗兵一起来到了建有魔兽炉的尼布尔海姆。来到尼布尔海姆后，萨非罗斯的样子有些奇怪，突然对扎克索诉起了自己父母的事，并告诉扎克索自己的母亲名叫杰诺瓦（ジェノバ）。扎克索听到萨非罗斯母亲的名字和杰诺瓦细胞相同，不禁心下疑惑。萨非罗斯让大家在村中住宿一晚，第二天展开调查。在村中，扎克索见到一位西部风格打扮，名叫蒂法（ティファ）的少女。少女见前来调查的人是神罗的一级“士兵”，似乎想些什么，却最终没有说出口，转身跑掉了。

第二天，一行人开始对村子附近的神罗设施进行调查。令扎克索惊讶的是，此次调查的向导竟然是头一天在村中遇到的少女蒂法。在标有“杰诺瓦”字样的尼布尔海姆中，萨非罗斯和扎克索发现了一些被高魔度魔化了的怪物。萨非罗斯告诉扎克索，这些怪物与一般的“士兵”不同，是主旨在实验中制造出来的可憎产物。

面对眼前的景象，早就发觉自己和其他“士兵”不同的萨非罗斯开始怀疑起自己的身世。就在这时，杰尼西斯突然出现，并击倒了扎克索。看着表情复杂的萨非罗斯，杰尼西斯用带着点嘲笑的语气开口了。杰尼西斯说，萨非罗斯是“杰诺瓦计划（ジェノバ・プロジェクト）”的试验完成品。这个计划是后来的“G计划”等一切计划的原点。在这个计划中诞生的萨非罗斯没有“复制”的能力，因此也不会因遗传情报泛滥而发生劣化，因此是最真的最强“士兵”，换句话说，也是完美的“怪物”。杰尼西斯町上地来，是希望得到萨非罗斯细胞中的信息，来阻止自己身体的劣化。听完杰尼西斯的话，萨非罗斯明显产生了好感，但并不愿意全盘接受。在断然回绝了杰尼西斯的要求之后，转身离去。杰尼西斯也随后离开了魔兽炉。好不容易从地上爬起来的扎克索急忙追出去，却发现周围已经被杰尼西斯的复制兵包围了。

在战斗中，克劳德为保护蒂法而受了伤。扎克索护送着克劳德的蒂法一路回到尼布尔海姆村，却不见了萨非罗斯的踪影。在旅馆中，扎克索对自己无力解决眼前发生的事而感到焦急不已。这时，克劳德忽然想起扎克索背着的巨剑。听到克劳德的提示，扎克索忽然想起了安吉尔说过的“梦想与尊严”，心愤顿时平静了下来。扎克索笑着对克劳德道谢，把克劳德弄得莫名其妙。

第二天一早，蒂法跑到旅馆对扎克索说，在村外的神罗公馆发现了萨非罗斯。扎克索闻言立即出发，刚走出旅馆，却接到了艾莉克斯的电话。扎克索对艾莉克斯说，自己带蒂法就会成工作回去，艾莉克斯便在电话中约定，在教会中等待着扎克索。挂断电话后，扎克索带着蒂法踏上了调查的旅程。

在隐藏地下的研究设施中，扎克索找到了萨非罗



“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”

“……”





克劳德和拉扎德来到了巴诺拉村的遗址。来到村边后，扎克苏发现整个村子已经被诡异的气息所包围。于是，扎克苏托拉扎德照看克劳德，自己则潜入了村子的深处。

在地下女穴洞的尽头，扎克苏见到了站在一座女神像前的杰内西斯，女神像坐落在一块巨大光滑的岩石上，根根倒垂的须发结着 发出生命之源流注而成的巨大魔石，而这种天然形成的神奇力量，就是杰内西斯所说的“女神的礼物”。扎克苏还想劝说杰内西斯放弃这种只会导致毁灭的相互毁灭，但曾经被整个世界敬慕的杰内西斯已经不想聆听任何人的话语。杰内西斯举起手中的剑，和生命之源的魔石融合，化身为一种充满不祥气息的邪神。面对已经舍弃了最后的梦想与尊严的杰内西斯，扎克苏举起手中的宝剑，向邪神的巨腿狠狠冲去。

凭借友人与恋人植根在自己心中的回忆与信念，扎克斯特于艰难的战斗中取得了胜利。巨型魔石的魔力消失殆尽，杰尼西斯也变回了原来的容貌。可是，杰尼西斯并没有放下手中的剑，反而更加执拗地发动着进攻。扎克斯特这才发现，杰尼西斯原本就只求一死，事到如今，已经没有什么可挽回的余地了。

数招之后，扎克苏发动了决定性的一击。在扎克苏剑锋的寒光中，杰尼西斯似乎看到梦想中的女神就站在自己面前。杰尼西斯向女神缓缓地伸出手去，却终于没能得到命运的接纳。幻影化作万道光茫悠忽而逝，杰尼西斯最后的希望如同缥缈的生命之愿一样，消失在了无尽的黑暗之中。

扎克斯带着杰尼西斯默默走出了地下空洞。来到村口后，扎克斯发现拉扎德倒在地上。晃来晃去的影子旁，身边还残留着曾经保护过艾莉丝剑里留下的复制品。奄奄一息的拉扎德告诉扎克斯，就在扎克斯降临地下空洞时，神罗已经对这里发动了大举进攻，这只不过不知从何处飞来的魔晄为保护拉扎德而被神罗兵所杀。就在扎克斯跑去查看魔晄时，拉扎德停止了呼吸。晨曦中，看到拉扎德的杰尼西斯以为自己已经逝与安塞罗重逢，也带着一丝菊花的香气上了眼睛。看到眼前的景象，扎克斯不禁悲从中来。扎克斯发誓，一定要保护好艾莉丝直到最后。

无垠的荒野上，扎克斯将克劳德藏在隐蔽的巨石之后，自己独自走上了开阔的岩地。面前，是无数神罗兵黑河洞的枪口。扎克斯缓缓摘下背后的巨剑，将剑立起，插在胸前。

“抱紧梦想。”扎克斯闭上眼睛，将前额贴在剑面上。还有，任何时候都不要忘记士兵的尊严。”

无数的敌兵之中，扎克斯奋力砍杀着。在如同潮水般倾泻而来的弹雨袭击下，扎克斯的意识渐渐模糊，重要的回忆与思念也一点点地消失。终于，扎克斯倒在了地上。一名神罗兵小心翼翼地走过来，举枪瞄准了扎克斯的胸膛。

转眼之间，曾经进行过激烈搏斗的战场变得寂静无声。大雨从乌黑天空中倾盆而下，浇洒在被鲜血染红的荒野上。劫后余生的点兵艰难地爬到了扎克斯的身边。

“扎克斯”克劳德用茫然的聲音輕輕呼喚着。

扎克斯微微睁开眼睛，用天蓝色的瞳孔凝视着克劳德：“连我的份一起。”

“连你的份？”  
扎克斯缓缓举起左手，搭在克劳德的头上：“是阿·你·”  
“我？”克劳德的声音没有起伏，只是机械地重复着扎克斯的话。

“活下去，”扎克斯将克劳德的头抱在胸前  
“你是 我曾经活着的证明。”

克劳德抬起头，面颊上沾满了扎克斯的鲜血。

扎克斯慢慢用右手提起身边巨剑的剑柄，递向克

劳德 “把我的尊严与梦想，全部给你。”

“我是 你活着的证明” 克劳德用双手接住句，又一次重复着扎克斯的话。可是，当克劳德将视线重新移向扎克斯时，扎克斯已经永远地闭上了眼睛。凝视着失去了生命的扎克斯，克劳德的眼中突然恢复了生气，神情渐渐从茫然变成悲痛与震惊。紧接着，克劳德悲痛的喊声划破了如墨的天空。

不知过了多久，大雨渐渐止歇，阳光冲破云层，开始重新洒向大地。克劳德仰望看云缝中碧蓝的天空，眼中的泪水渐渐散去。克劳德缓缓站起身来，低头看着扎克斯安详的面容。

“谢谢，”克劳德轻轻地说道  
安息吧，扎克斯。

随后，克劳德转过身，推着巨剑向远方走去。此时，扎克的声音似乎在无垠的旷野中响起。

“想成为英雄就带上梦想吧，还有尊严。”

三豐BOSSA 101  
燒烤、泡湯、主  
要遊玩方式都是  
在山中玩樂。

由于Boss的CPU不多，E995的CPU“オーガ  
ト”的CPU，所以，一旦Boss的CPU受到  
大量的攻击，CPU的Boss的CPU的动作非常  
慢。所以，一旦Boss的CPU受到大量的攻击，  
Boss的CPU的动作非常慢。所以，一旦Boss的CPU受到大量的攻击，Boss的CPU的动作非常慢。

◆ 東洋の文藝復興 ◆

- [illegible]









[illegible][illegible][illegible]

✻ 【十】世界の謎を求めて ✻

名称	組織	出現条件
ニコ・サボテンダ	マノスルベット	10 立 悪化コピ 希有を制 サ 中ボサボテンダ

全作品目表	
名称	効果
プロミスバングル	HP+10%
ダイヤモンドバングル	HP+20%
チタンバングル	HP+30%
カーボンバングル	HP+40%
プラチンバングル	HP+50%
鋼の腕輪	MP+20%
銀の腕輪	MP+40%、沈黙防衛
金の腕輪	MP+60%、沈黙防衛
ルーンの腕輪	MP80%、沈黙防衛
ミステリの腕輪	MP100%、沈黙防衛
チヨコボの腕輪	AP+20%
チヨコボの腕輪	AP+40%、グロツキ一防衛
チヨコボの腕輪	AP+50%、グロツキ二防衛
高貴チヨコボの腕輪	AP+80%、グロツキ一防衛
チヨコボの腕輪	AP+100%、グロツキ一防衛
リストバンド	力+5
パワーリスト	力+10
ハバークリスト	力+20
カイザーナックル	力+30
防弾チヨッキ	体力+30
神守型防具	体力+40
神守安防具	体力+60
神守型防具改良	体力+80
イヤリング	魔力+5
サクレット	魔力+10
ヒュノククラウ	魔力+20
ロイヤルクラウ	魔力+30
アムレット	精神+30
タリスマン	精神+40
タロットカード	精神+60
クリスタルオブ	精神+80
マニキュアベルト	力+体力+5
チンブペルト	力+体力+10、毒防衛
ブラックペルト	力+体力+20、毒・力・沈黙防
ミスルの	力+魔力+5
ダイヤの小手	力+魔力+10、沈黙防衛
クリスタルの小手	力+魔力+20、毒・沈黙防衛
フォースブレス	魔力+精神+5
ダイヤブレス	魔力+精神+10、毒防衛
クリスタルブレス	魔力+精神+20、毒・力・沈黙防
フォウスロフト	体力+精神+5
ミスティル	体力+精神+10、沈黙防衛
エジプスの腕袋	体力+精神+20、沈黙・グロツキ一防衛
お守り	金+100
炎の腕輪	MP+10%、力+魔力+5、炎属性攻撃
氷の腕輪	MP+10%、体力+精神+5、炎属性軽減
×女の腕輪	MP+30%、炎属性无効
烈女の腕輪	MP+20%、炎属性吸収
氷の腕輪	MP+0%、力+魔力+5、氷属性攻撃
水の腕輪	MP+10%、体力+精神+5、炎属性軽減
土の腕輪	MP+20%、炎属性无効
殺しの腕輪	MP+30%、炎属性吸収
雷の腕輪	MP+10%、力+魔力+5、雷属性攻撃
風の腕輪	MP+10%、体力+精神+5、雷属性軽減

月の腕輪	MP+20%、雷防無効化
天狼の胸針	MP+30%、雷防改善
ドラゴンの腕輪	MP+45%、体力+5、精神+15、全属性+5
エスコトバグ	MP+50%、体力+5、精神力+20、宝庫へ入浴
ワイザードブレス	MP+50%、体力+6、精神力+25、全属性+5
龍性別首飾	MP+50%、力・魔力+10、全属性+5
龍性別三叉	+追加炎・氷・雷属性攻撃、+追加吹き飛ばし
虹の首飾	力+8 体力+10、即死免疫
龍の冲击	力+3、体力+5、魔法攻撃
空飛ぶ冲击	力+3、体力+6、重力攻撃
停止の冲击	力+5、体力+10、重力×1.5
シルクの冲击	力+5、体力+10、グロウキ一取り
セーテビット	精神+20、即死防御
金のペンダント	精神+20、毒耐性
ホワイケーブ	精神+20、沈黙耐性
夏はけのおんぼ	精神+20、カース防御
ハチマキ	精神+20、グロウキ一防御
ヘルメスのくつ	精神+20、ストップ耐性
風神のネックレス	精神+20、毒・沈黙耐性
リボン	全属性状態異常耐性、敵対時外界世界状況
スーパーリボン	全属性状態異常耐性
死しの指輪	HP・MP・AP+10%、力・体力・魔力・精神・魔法、回復 敵対時にカース状態
月の腕輪	精神+10、即死免疫
土の腕輪	精神+10、自動マリア
守りの腕輪	精神+20、自動ウォール
格闘の腕輪	精神+20、力・重力×1.5
花にけりてマキ	HP+5%、絶対ダメージ
スライパーアイ	対空合
新編時計	金+10、破壊金錢+2倍
ジュエルリング	金+20、攻撃と回復
モグのお守り	金+5、火種降格有道具 用途互換 機動性も道具 古びた成金 自動で シロフ ブレックの、限定受3分
カウラ	HP=100%、MP・AP=50%、力・体力+100%、魔力・精神+50 HP=AP=50%、MP+100% 力+50、魔力+精神+100
マシナルバ	HP=100%、MP=100%、AP=100%
金のかみかざり	金+1000増強
黒頭巾	AP取得突進
ソウルボサマシ	MP消費
月経時の足	HP+50% MP+50% AP+10% 力+3 100増強・精神+10 MP+50
マジノク魔法	+P100、MP+100%、AP+50%、力・体力+100、魔法・精神+10 AP100
黒眼帯	+P100増強
アダマンバンクル	+P100増強
インビンシブル	伤害無視突破
サイトリッツ	力+50、力・体力・精神+100、全属性+5

源氏の虎	MP・AP消費0、 <b>ライブラ</b>
源氏の雉	随分むじハリア マバリア 全属性
源氏の牛	随分むじ 全属性対心即
源氏の蛇	伤害属性突破 伤害属性突破2倍対心
ゴッドスレイヤー	MP属性安定9999、 <b>がん・リジェム</b> HP・MP・AP・100%、力・体力・魔力・精神・運50 全属性突破 <b>ライブラ</b>
下町の魂	全全全 全全全 全全全 全全全 全全全 (随分全全全全全全)



# 全新人物地图，掌上行动再展开!!

由于在这次的最新作中角色的技能等级上限最高可以达到S3，所以通过技能书来提升常用角色的技能等级就显得非常重要了。那么如何才能快速获得大量的技能书呢？这里给大家介绍一下途径。

条件是在无尽任务模式，难度选择NORMAL以上，作战小队里最好有

“鼯达瓦”这项技能的队员，辅助可以直接将道具送回卡库。例如我们在第3关获得技能书之后再通过普通点返回到第2关，然后通过第2关的目的点再次进入第3关，这时原本掉落技能书的地点就会再次出到技能书……通过这个方法可以非常便捷地获得大量技能书。用这些技能书可以大幅强化角色能力，不过熟练度似乎还是玩家们自己的操作水平。



EXTREME难度是无任务模式下的最高难度了，不过内容难度了我25，这能比较轻松地通过。



## METAL GEAR SOLID

PORTABLE OPS



PSP	SONAM	2400.00	2007.9.20	10
MDI	MDI	6	27	1

## 训练模式

本作新增了一个训练模式“TRAINING”，在这个模式下可以对所有武器的使用，CQC以及陷阱等的制作进行训练。可以进行训练的项目包括手枪、冲锋枪、突击步枪、霰弹枪、狙击枪、重武器、小刀、投掷、陷阱制作以及CQC，每种训练项目包括EASY、NORMAL、HARD、EXTREME四种难度。玩家可以自由选择任意难度进行训练，如果能够完成某项训练消除EXTREME难度的话，那么就会开启对应的网上训练模式。玩家只要联网后再选择相应的训练任务即可进行挑战。需要说明的是，每类武器的训练目录下包括了该武器所有枪型的训练，例如手枪下包括了MK22、R1911A1、SAA、MK23四种武器。



↑这个是开场动画最后的搞笑片段。

每个武器都有单独的训练内容。

其实这个所谓的训练模式更像是一种教学模式，因为在训练的过程中系统会给出提示，而各难度的不同主要



要在敌人数量的多少以及其进攻意识的强弱。训练模式的过程中，特别提到EXTREME难度，如果想要轻松完成的话是一定要利用地形的掩护，早期MOS难度游戏，训练枪法和战术意识的训练是有一定意义的。

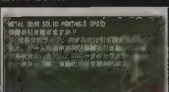


本作与真说是加强版，倒不如说是个“加强包”，因为新增加的无尽任务模式本身意义并不算大，取消了剧情模式后的合金装备，让人感觉不够完整。

## 记录继承问题

作为PSP移植版，本作自然可以继承前作的记录，不过有一点需要说明：那就是旧版游戏只能继承日版的记录。美版游戏只能继承美版的记录。只要记忆棉里有前作的记录，那么在本作开始新游戏的时候就会询问你是否继承前作的记录。选择是的话则可以继承前作记录中所有的队员、装备武器以及道具，不过这些队员的成长值不可继承，只能从头再来。另外，如果在开始的时候选择不继承，那么这个进度的游戏过程中就

不能再次进行继承了，不过像前作中的Ocelot、Eva等“有头有脸”的人物还是会自动继承的。



↑开始新游戏时会提示是否继承记录。

## 新增隐藏角色

在这次的加强版中新增加了Old Snake、雷电以及Roy Campbell三人作为可使用的角色。他们购买的方法分别如下：Old Snake，有无尽任务模式NORMAL难度打穿一遍；雷电，有无尽任务模式HARD难度打穿一遍；Campbell，有无尽任务模式EXTREME难度打穿一遍。三人

的数值分别如下：



Old Snake	200	650	SBABAAS?AAAA	大	M4 SOPMOD
雷电	200	500	ABABAAS?AAAA	快速移动	HF B.A.D.E
Campbell	170	450	AAAAABABAAA	大跳跃	M16A1

本作中新  
則是MPO中的

項目	変化	理由
対戦回数	可以增加	不敗賞金
成績	有利有利	入成+不敗
対戦相手	不会增加	有影射
		根据玩家
フルトン		后会自功
敵	初見等の下	ない 倒
	死	角+敵破

1 这次的OPS+为了照顾新人，特意新增加了一个比较简单的VR模式。

在本作中  
組模式下，敵



最后的标记表示着这扇门最后一关。

最后，特别提醒一点，所有角色，  
连遭遇所有角色，不论是我们修练到的  
酸兵还是Snake、雷电等特殊角色，一旦  
在耗尽任何模式下死亡（不论是被打  
死还是饿死），都会永远消失！本作中是  
没有复活术，说句，任何角色死了就永  
远都没了，也无法再次入手！

殊任务，玩家

**人民任务**

第4、8、12关，EXTREME难度下特殊任务分别出现在第5、10关。

由于在无风  
空进去的，而

各难度下最完美的胜利条件就是所有敌兵无力化。由于进入最终关后一般

马、被聚拢始作战，所以在前——进入目的队最好选择体力和耐力都比较优秀的队员执行战斗。敌人是配备了刀和P90冲锋枪的天狗兵，其体力和攻击力都很高，是非常难缠的对手。根据难度高低不同，其出现数量分别是1、2、3、4、5，将它们全部击倒即可过关。注意：此时也是俘虏天狗兵的好机会。玩家们需要将其引到敌方卡主附近藏有己方队员的纸桶旁，这样将其击晕后可以用无敌无敌队友队回收这些天狗兵。

本作中の

ハントカン	愛・ラブ・カン
サブマシンガン	愛・ラブ・ガン
アサルトライフル	愛・ラブ・ライフル
ショットガン	愛・ラブ・ガン
スナイパーライフル	愛・ラブ・ライフル
砲台	愛・ラブ・砲台
ナイフ	COC 近距離戦の武器
地雷	地雷
トラップ	制作困難の罠

技巧级别，由于给角色升级所需要的经验值太高，所以建议使用在游戏中得到的技能书（TEXTBOOK）来升级。提升不同的技巧需要使用对应的技能书才行。

### 技术能力 化的具体对应

点,有“工学博士”能力的队员提升15-30点。小组成员数量越多,以及不同队员之间的组合都会影响对技术小组的绝对能力值,技术能力最高值上限为99。此时可以开发隐形地形,只需技术小组中的所有成员技术等级都达到S级。当开发“工学博士”即可达成90。

那就是当治疗小组的成员数量达到3人时，信仰外提升1点。4人时再额外提升1点。8人时再额外提升2点。8人时再额外提升1点。



# 奇妙口袋世界



口袋妖怪的世界是轻松自然快乐的世界，虽然是迷宫探险，但玩家并没有紧张压迫的感觉。在游戏中可爱异常的口袋妖怪随处可见，玩家可以通过战斗招募到他们。在游戏中玩家可以通过不断完成出现的委托任务推动剧情发展，除了大量的固定迷宫外，玩家还可以挑战一些难度颇大的隐藏迷宫。完成了一周目游戏后，玩家还可以在二周目中完成新的剧情任务。另外“以脚印妖怪”的小游戏非常新颖，但只有在狂热的口袋妖怪迷，才能完美完成这个小游戏。

□文/雷飞

本T 译名 口袋妖怪不可思议迷宫·时 暗 之探险队  
任天堂 5040日元 2007年9月13日  
角色扮演 卡牌 3D 1人 512Mo



↑ 下 键	移动控制键	移动控制键
A	确定选择	普通攻击
	与正面妖怪对话	与正面妖怪对话
		A+B键原地踏步
B	取消选择	打开道具栏
	B+↑键快速移动	B+↑键快速移动
		A+B键原地踏步
X	菜单调出键	菜单调出键
Y	打开菜单菜单	Y+↑键选择方向
R	与同伴对话	与同伴对话
		新方向移动
L	选择多个道具	L+A使用已经装备技能
		B+显示 历史
		L+B键已经装备技能的路线图
START	详细说明	START+↑键选择方向
SELECT	整理道具	显示地图
		整理道具
		快速装备技能



设定仓库	可以存放或者取出道具，随着游戏剧情发展逐渐扩充。
あづける	存放道具
ひきだす	取出道具
せつめい	说明
やめる	取消
宝色兄弟商店	购买道具及技能训练机
かう	购买道具
うる	出售道具
ぜんぶうる	出售全部道具
せつめい	说明
やめる	取消

狂电暴技能所	近身技能或者石化已获得技能
わざメニュー	技能菜单，在此处进行技能选择等
かいじよ	解除使用
れんけつ	连接技能
ぶんかい	分解连接
いれかえ	技能上移
いれかえ	技能下移
わすれる	忘却技能
せつめい	说明
やめる	取消
つよさをみる	查看妖怪强度
かしこさをみる	查看妖怪附加能力
おもいだす	回忆已修得技能
取消	取消
夜游鬼横行	存取金钱，无利息
あずける	存取金钱
ひきだす	取出金钱
せつめい	说明
やめる	取消
风铃怪编成所	让同伴妖怪加入或离开队伍
チームにさんか	参加队伍
たいにきさる	待机等离开队伍
わかれ	开除怪物
つよさをみる	查看怪物能力
わざメニュー	查看怪物技能
かしこさをみる	查看怪物附加能力
もどる	返回
天然鸟鉴定所	鉴定迷宮中获得的宝箱中的道具
かんていしてもらう	鉴定
せつめい	说明
やめる	取消
幸运强化宝	强化委托后奖励的蛋
卡拉卡拉道场	可以挑战迷宮
毒蝎+交换屋	通过交换获得强力使用道具

## 战斗系统

**回合制战斗** 本作的战斗采用回合制战斗，按照生入公一棒棍一敌人一生入公的顺序行动，无论是攻击或者是使用道具，每回合只能进行一次。攻击分为普通攻击和技能攻击两种。普通攻击没有使用次数限制但攻击力较低。技能攻击使用前必须装备 每种技能都有自己的PP数值 即是该技能的可使用次数，可以使用道具回复该数值。经验值 用普通技能打败妖怪 获得的经验值是普通经验值 使用技能打败敌人，获得普通经验值两倍经验值 使用携带技打败敌人则获得三倍经验。

**战斗失败** 在迷宮中被击倒，会被判定为冒险失败，强制退出迷宮。携带金钱全部消失，道具部分消失，经验值保留。在进入危险的迷宮时，最好跟朋友打好招呼，万一在迷宮中被击倒，可以让他们帮忙救助。

**怪物捕捉** 本作从第五话开始，可以在迷宮中捕捉怪物。捕房队伍为四人，如果在此时遇到新妖怪，该妖怪则自动返回基地，在风铃怪处捕捉。需要注意的是在剧情中，有些同伴的怪物不能捕捉。

**任务系统** 本作任务分为两大类，一类是找人找物，在左侧指示板获得任务信息。另外一类是解谜任务， 般需要在某迷宮战胜某怪物 在右侧指示板获得任务信息。两种任务按完成进度分为不同等级，等级越高的难度越大，获得的回报也越丰厚。

じつこう 実行	打开后接受任务，在前住迷宮时可在宝列表中看到任务标记。
ほりゆう 保留	关闭后暂时保留该任务，前往迷宮时不会处理该任务。
けず 消除	放弃该任务。



# 穿越时空的梦幻迷宫冒险

## 第01话

不知在狂风肆虐的大海上漂流了多久，主人公终于随着海浪漂落到沙滩上。由于长时间的与狂风恶浪斗争，主人公消耗了大量的体力。一到沙滩，主人公便因体力不支而失去了知觉。

皮卡丘带上了可以增加自己勇气的宝贝，准备进入神秘的基地，但却无论如何都没有勇气迈出脚步。每当皮卡丘走到基地门口时，都会传来阵阵“发现口袋妖怪，是皮卡丘”的声音，这更让皮卡丘惊慌失措，最后只得沮丧地离开了基地。而这一切都被躲在一旁的基瓦斯和超音蝠看在眼里，他们盯上了皮卡丘的宝贝，因此一直在后面跟踪，准备找个机会下手。

夕阳下的海滩格外美丽，大海馆们吐出的气泡漫天飞舞，在夕阳的光线下发出美丽的光芒。海浪轻推沙滩的声音悦耳动听，仿佛是一曲悦耳的乐曲。因此每当皮卡丘感到失意郁闷的时候，都要来到这里放松。这次也不例外。享受完美丽景色的皮卡丘心情大好，不再被过去的失败困扰。随后皮卡丘发现了昏倒在沙滩的主人公，立即上前救援。在皮卡丘的呼唤下，主人公终于苏醒过来，看到眼前的皮卡丘主人公大吃一惊，不过更让主人公震惊的是，自己竟然也变成了口袋妖怪，并且失去了绝大部分记忆，只能说出自己的名字。跟随皮卡丘而来的基瓦斯和超音蝠趁乱发动攻击，抢走皮卡丘的宝贝化石碎片后逃之夭夭。由于这个化石碎片可以为皮卡丘带来勇气和斗志，因此对皮卡丘来说是无比之宝，虽然生性温顺胆小，但皮卡丘还是必须将其夺回，主人公不但鼓励皮卡丘与恶人战斗，还决定陪同前往，使皮卡丘感动异常。在主人公的帮助下，皮卡丘顺利进入迷宫深处找到了基瓦斯和超音蝠，主人公与皮卡丘合力击败了它们，并夺回了化石碎片。因为可以为自己带来勇气和斗志，因此皮卡丘决定从此开始收集化石碎片，在冒险的同时提高自己的实力。见识了主人公的身手后，皮卡丘大为赞叹，要求与主人公共同组队冒险。失去人这个陌生的世界原本，皮卡丘也可以做。

与皮卡丘这样善良单纯的好伙伴一起冒险，也许可能找到恢复记忆的方法，因此主人公爽快地答应了皮卡丘的请求，从此二人的冒险队正式成立。

## 第02话 キルドのも

组成探险队之后，皮卡丘拉上主人公一起来到基地，皮卡丘曾经来到这里无数次，但勇气不敢进入，有了主人公的帮助，皮卡丘鼓起勇气再次走到基地门口。地下又传来了阵阵声音，把皮卡丘吓得不敢前进。主人公在一旁发现了其中的奥妙，原来地下吓走皮卡丘的只是一只眼魔，它的任务就是守卫基地入口。进入基地后，发现这里其实是口袋妖怪探险队的集合地，皮卡丘和主人公立即加入了这个大家庭。这个基地的最高指挥官是胖丁，第二领导则是音羽鸱。第二日清晨，主人公和皮卡丘重受到据力噪音叫早后，又接受了领导的普通任务，最后得到加入探险队的第一个任务。虽然这个任务并非寻找传说中的宝藏，只不过是帮助沼泽猪寻找丢失的珍珠，但主人公和皮卡丘仍然认真完成，不但得到了失主的感谢，还得到了领导的表扬。可惜的是，按照行会规定，主人公和皮卡丘只能得到奖金的百分之十，剩余的百分之九十必须交给。

## 第03话

因为受到了时间的影响，最近出现了大量做坏事的口袋妖怪，这为这个世界带来了不少麻烦。为了保护口袋妖怪世界的和平安定，探险行会还接受了这些遭祸恶口袋妖怪的任务。主人公和皮卡丘得到的新任务也是追捕坏口袋妖怪。为了做好与坏人战斗的准备，主人公和皮卡丘在村中购买必须物品，途中遇到了玛莉露和露娜两姐妹，主人公拾起露娜掉下的苹果交给玛莉露，突然产生奇怪的预感，听到了露娜的呼喊声。来到广场后，又遇到了自称音羽型助玛莉露兄弟寻找失物的索利普，在索利普路过碰壁主人公后，主人公眼前竟然出现了索利普渡基利利的景象。将自己的预感告诉皮卡丘后，皮卡丘也是大吃一惊，为了验证这一切是否属实，二人决定跟随前往调查。此时负责更新情报的三地鼠带来了新的通信情报，索利普竟然榜上有名，主人公和皮卡丘立刻大步流星，追捕玛莉露兄弟。在洞穴的深处，索利普露出了自己的真面目，原来它的本意根本就不是玛莉露兄弟寻找失物，而是想阻止露娜与玛莉露，洞中为他手拉蜜。遭到露娜利刃的拒绝后，索利普竟拿出攻击，幸亏主人公和皮卡丘及时赶到，露娜才逃出了索利普的毒手。因为这是第一次接受抓捕任务，皮卡丘和主人公都是异常紧张，原本怕怯的索利普看出二人心中没底后，不再忙于逃跑而是逼向两人，不过最后却被主人公和皮卡丘打倒，得到了应有的惩罚。

## 第04话 みはりばん

加入行会后，主人公和皮卡丘每天都外出完成任务，积累了大量经验。在做了几次任务后，重音把二人叫来。原来是要负责查看门工的地狱今宵舞外史，所以主人公和皮卡丘担任门工任务。因



理想，导致音符翻越大怒，怨切二人不能吃完饭。不过接下来的任务完成顺利，主人公和皮卡丘探险队伍的声音大幅提升。

## 第05话

因为主人公和皮卡丘表现出色，音符鸱吩咐分配两人一个真正的探险工作，皮卡丘兴奋得流下了眼泪。来到探险目的地后，一道神秘的瀑布拦住二人继续前进的脚步。亲自接触了瀑布后，主人公的特殊能力又发挥了重要作用，主人公眼前出现了有人穿越瀑布到达瀑布后洞穴的场景。皮卡丘对主人公允允信任，与主人公一起冒着生命危险冲进瀑布，果然洞穴就在瀑布后面。在洞穴的最深处，二人看到了大片的宝石矿，中央还有一块巨大的宝石闪闪发光。皮卡丘立即决定把它带回去让大家看看，也可用来证明自己已和主人公发现了新场所。可是无论皮卡丘怎么折腾，大宝石都是纹丝不动，主人公只好对亲自出手帮忙。一接触到宝石，主人公眼前出现了口袋妖怪被大水冲走的景象，刚想出声阻止皮卡丘却已时晚，一股强大的水流将两人排上了天崖，幸亏下落地点是温泉疗养地，两人有惊无险没受到任何伤害。

返回基地向领导音符鸱汇报情况时，主人公想起冲入洞穴被大水冲走的口袋妖怪就是这里的大胖丁可，询问之后果然当日进入瀑布的就是胖可了。因为已经有人到达过，所以主人公与皮卡丘发现的瀑布洞穴不能算是新发现。尽管如此，主人公和皮卡丘还是得到了锻炼，原来一直想小的皮卡丘现在已经算是勇士了。

晚上胖可把主人公和皮卡丘叫到自己的房间，很期待地等了一会儿，并推荐两人加入远征军，这对两人来说无疑是天大的喜讯。二人决定，从此更要努力奋斗，成为最合格的探险者。

## 第06话

早上集会时，胖可向大家宣布了远征计划，全体成员都欢呼雀跃。希望自己能加入队伍。散会后，主人公与皮卡丘在基地里竟然遇见了当日抢夺化石碎片的基瓦斯和超音蝠。一见到皮卡丘，他们便胆小鬼、胆小鬼地落个不停，还威胁皮卡丘不要参加远征队。在主人公的鼓励下，皮卡丘重新振作起来。基瓦斯、超音蝠和他们的老大毒蘑菇组成毒蘑菇探险队，并且作为特殊队伍参加远征，使大家非常失望。毒蘑菇的实力惊人，喷出的臭气更令人，但他们的品行却和他的弟弟们一样恶劣，刚进入基地的第一个晚上，便带领两个小弟偷吃基地的食物。连胖可丁最尊敬的“世界第一”苹果也被他们吃了个精光。没有喜欢吃的食物，胖可丁大发雷霆，负责为大家伙食的音符鸱急中生智，派遣主人



负责为大家伙食的音符鸱急中生智，派遣主人

胖可丁摘俺苹果。

主人公和皮卡丘一路过关斩将，终于到达苹果森林的最深处，找到了传说中的“世界第一”苹果。但毒菇王、毒气瓦斯和超音蝠这恶三人组却将苹果全部抢走，主人公和皮卡丘只能空手而归。回到基地汇报情况后，音奇露露不等两人分析失败的原因，便惩罚二人不许吃晚饭。胖可丁得知没有“世界第一”苹果放声大哭，哭得地动山摇天昏地暗，毒菇王等人在此时发出“世界第一”苹果，平息了胖可丁的悲伤。他们此举绝非好心，而是为了骗取胖可丁的信任，便于在远征时出手抢夺宝物。

第 7 天会后，音奇露露建议主人公和皮卡丘放弃参加远征队，原因就是昨天的苹果事件。由于没吃晚饭加上工作失败的打击，主人公和皮卡丘灰蒙蒙着脸，不过此时其他好心的同伴们悄悄为两人送来食物，还鼓励两人继续努力，使他们重新振作行动起来。

距离公布远征队名单的日子越来越远，主人公和皮卡丘越来越紧张，工作也越来越顺利。与此同时，有人正在四处寻找时之齿轮，并且已经得到两个。终于有一天在饭桌前音奇露露公布了远征名单，全体成员都震惊异常。但让所有人意想不到的，是基地全员都榜上有名，这对毒菇王来说则是个耻辱，因为参加的人越多他们越无法下手。这次远征分前哨队，目的地是远方的雾之湖，能牙狸加入主人公和皮卡丘的队伍。

## 第07话

能牙狸虽然只比主人公和皮卡丘早来几天，但却是值得信任的好伙伴。一路上不但对主人公和皮卡丘关怀有加，还是一个强大的帮手。在他的帮助下，主人公和皮卡丘二人顺利顺利地过难关，到达远征的目的地雾之湖。

## 第08话 グラードンのしんぞう

到达目的地后，主人公虽然产生了异样的感觉，觉得曾经来过这里。同伴们全部顺利到达目的地后，大家开始汇总情报。风铃怪将路上听到的传说告诉大家，传说在雾之湖中居住着罕见的口袋妖怪，他们可以将来访者的记忆全部消除，因此一直都没人知道雾之湖的准确位置。休息一夜后大家分头前进，在密林深处主人公和皮卡丘遇到了龙牙群兵，他正因寻找不到前进方向而发愁。倒在地上的石像引起了二人的注意，皮卡丘建议主人公触摸石像，希望利用主人公的预知能力得到有用的情报。抚摸石像后，主人公并没看到什么，却听到了阵奇声音，按照声音的指示，主人公让皮卡丘把将进入森林时掉到的宝盒放入石像身下的洞穴中。伴随着轰隆隆巨响和耀眼的强光，石像身后出现了传说中的雾之湖，龙牙群兵则返回通知其他同伴。主人公和皮卡丘则继续前进。

住了主人公和皮卡丘的去路。正当二人要下手攻击时，一个苹果从远处飞来，稳稳地落在两人中间。随后胖可丁踮脚而来，便毒菇王等人自己。胖可丁下令让主人公和皮卡丘继续探险冒险。则与毒菇王默默地待机。眼见自己的计划被胖可丁搅乱，毒菇王改变了计划，决定先将碍事的胖可丁打倒。看似逆境的胖可丁一人站在原地玩耍，身后却是缓缓逼近的毒菇王。

## 第09话

主人公和皮卡丘进入洞穴时，毒菇王向胖可丁突然发动了毒气攻击。平时胖可丁像个孩子一样单纯天真，其实能力却绝非平常，不假思索了毒菇王的毒气攻击，还轻松地与二人打倒，让他们得到了应有的惩罚。阵阵吼叫声在洞穴中回荡，到达洞穴最深处，站在主人公和皮卡丘眼前的竟是传说中的神兽——古拉顿。它的任务是守卫雾之湖，因此坚决不肯放主人公和皮卡丘通过。一番苦战之后，主人公和皮卡丘终于战胜了古拉顿，但他其实并不是真正的古拉顿，只不过是黄圣菇用意念力制造出的幻影。得知主人公与皮卡丘的来意，并确认了他们绝对不会作非作歹后，黄圣菇出现在二人面前。在她的带领下主人公和皮卡丘走进传说中的世界。这里是一个闪光的世界，绿色的时之齿轮在湖水中央闪闪发光，而黄圣菇的职责就是守卫时之齿轮。虽然黄圣菇拥有消除记忆的能力，但她能消除的只是关于雾之湖的记忆片段，她对主人公变成口袋妖怪和失去记忆毫不知情。三人交谈之时，胖可丁也赶到了现场，而醉在美丽的景色中。随后探险队的其他同伴也在这里集合，与主人公和皮卡丘一起享受着美丽的景色，而雾之湖的显现其实只是这无可比拟的美丽景象。黄圣菇因为相信主人公和其他的伙伴不会对外人提起这里的一切，因此并没有消除他们的记忆，让探险队的诸位可以带着美好的回忆返回基地。

## 第10话 ヨノワール

探险队的远征圆满结束，众人又回到了平常的生活中。早会结束后，神秘的来访者前来拜访，他不能用脚判断出他到底是何方神圣，直到他自报家门，大家才知道他就是著名的探险家波多神。他从来不会与组队，始终独往独来，高超的手段和丰富的知识就是他的依靠。受到大家的热烈欢迎后，波多神向胖可丁询问了这次远征的成果，不过为了保守黄圣菇的秘密，胖可丁说远征毫无成果什么都没发现。这次波多神会在基地逗留一段时间，大家可以跟他学到不少知识。而被胖可丁修理的毒菇王队的诸位也悄悄地回到村中，但他们却没有接受教。黄圣菇，而是让龙牙群兵，辛苦了一夜，大家都进入了梦乡，就在此时龙牙群兵的敌人杀入雾之湖，击退了黄圣菇和古拉顿，夺走了时之齿轮。

却没有找到，最后只能拜托主人公和皮卡丘代为寻找。主人公和皮卡丘自是一口答应，直奔电气平原。随后得知主人公和皮卡丘已经出发的波多神闻讯大惊，立即出发赶往电气平原救人。果然在电气平原最深处，主人公和皮卡丘撞到了雷电网和电光狮的圈套。关键时刻波多神出手救出了主人公和皮卡丘。躲在远处的毒菇王队也没能逃出波多神的法眼，虽然他们却都并不愿意，被波多神夜渡的未雨，不敢轻举妄动而是乖乖听话。当波多神听说主人公的特殊能力后，博学的他果然知道这种力量叫做时空呼吸，但他也不知道主人公从人类变成口袋妖怪并失去记忆的原因。当他听到主人公的名字时，似乎想起了什么但什么都不肯说。让主人公和皮卡丘非常开心的是，波多神决定从此帮助主人公寻找失去的记忆，原因非常简单，就是波多神对自己不知道的事异常好奇。

## 第11话 どうぞよう

远征队刚刚拜别雾之湖不久，这里的时之齿轮便被盗窃，黄圣菇甚至对探险队产生了怀疑。不久后时之齿轮被盗窃的消息传到基地，胖可丁把大家召集到一起，张贴出了盗窃红草蜥的照片，并派遣各小队四处调查寻找，主人公和皮卡丘则负责调查北边的沙漠。

在沙漠的尽头满是流沙旋涡，在这里主人公又产生了熟悉的感觉，仿佛自己曾经来过这里，返回基地了，但调查的各色小队也全部无功而返，无奈胖可丁只得制订新的作战计划。第二日清晨，主人公回想起流沙旋涡变得非常可疑，于是拉着皮卡丘再次前往调查。主人公的感觉告诉他是在流沙旋涡中另有洞天，于是决定跳进危险的流沙调查，尽管伙伴的皮卡丘只是陪同前往。主人公的直觉果然正确，在流沙旋涡下面果然是新的世界。在这里也发现时之齿轮，守护这里的红圣菇认为他们是偷走了雾之湖时之齿轮，这次前来的目的也是为了盗窃时之齿轮，因此不听二人解释便出手攻击。击毁了红圣菇后，通缉犯革斯姆大摇大摆地出现在众人面前，他的目标是时之齿轮。革斯姆击倒了红圣菇后，又一击打倒了阻拦他的主人公和皮卡丘，将时之齿轮夺走，流沙旋涡的时间从此停止。

## 第12话 のこされた カササゲ

是神之圣菇红圣菇、黄圣菇是保护世界平衡的三人，既然红圣菇、黄圣菇都守卫着时之齿轮，那么蓝圣菇也应该保护着时之齿轮。因此波多神建议大家寻找蓝圣菇的所在地，然后在那里守候等待，等待蓝圣菇自投罗网。而目前最可疑的场所就是水晶洞穴，在波多神的建议下，主人公触摸了能牙狸从那里带出的水晶，果然看到蓝圣菇抢夺时之齿轮的景象。虽然这一景象也许是已经发生的过去时，但却有一丝希望未来发生的未来，虽可能不高但却不能就此放弃，全体队员决定集体前往水晶洞穴追捕蓝圣菇。在全体队员都热血沸腾斗志冲天时，身为探险队会首的胖可丁却冷静地进入了梦乡。

主人公与皮卡丘赶到水晶洞穴的最深处时，蓝圣菇已经击毁了守卫时之齿轮的蓝圣菇，不过蓝圣菇却已经失去了力量水晶将洞面封印，想要得到时之齿轮，就必须打破蓝圣菇解除水晶封印。大怒的蓝圣菇步步逼近蓝圣菇，主人公和皮卡丘则挡在蓝圣菇面前，与蓝圣菇殊死搏斗。可惜的是，他们的实力与蓝圣菇相差悬殊，没几个回合便被蓝圣菇打倒。蓝圣菇的时之齿轮，现在寄往蓝圣菇手中。

攻击。眼见大势已去，草蜥蜴仓皇而逃。探险队的其他伙伴也随后赶到，将主人公和皮卡丘团团围地救治。

### 第13话

主人公与皮卡丘苏醒后不久，夜游神也返回基地，并把大家集合到一起，说出了自己的秘密。原来草蜥蜴和夜游神都来自未来的世界，草蜥蜴为了实施重生而上而盗窃时之齿轮，夜游神的目的则是逮捕草蜥蜴。因为夜游神来自未来世界，因此他的知识极为丰富。如果不打倒蓝苔怪，就不能解除保护时之齿轮的水晶封印，所以蓝苔怪色诱离去以诱饵，吸引草蜥蜴上钩。其他的成员则四处散布蓝苔怪、红毛怪和黄蛋怪，要去封印时之齿轮的消息。夜游神则埋伏在那里等候。

这次的作战圆满成功，草蜥蜴果然中计，并被夜游神抓个正着。挥解着五花大绑口中吐出的草蜥蜴，而是一副不屈服的样子，临行之际与大家一一道别，轮到主人公和皮卡丘的最后时刻，夜游神忽然脸色一变，一把抓住两人说道“你们也一起来吧！”，带着主人公和皮卡丘走进了时空之门。时之门随之消失，只剩下满脸茫然的众人。

### 第14话 みらいをかんがえて

在未来世界迎接主人公和皮卡丘的并非强大的欢迎会，而是与草蜥蜴一同被押赴刑场处刑。回到未来的夜游神与过去判若两人，再也见不到善良温和的长者，而是一副凶恶的模样，完全不理会主人公和皮卡丘的挣扎。在生命受到威胁的关键时刻，主人公与皮卡丘奋力，在处刑者发动攻击，捆绑三人的绳子松动的刹那突然出手，逃出了死亡的魔爪。草蜥蜴告诉主人公和皮卡丘，夜游神才是企图制造黑暗世界的恶人。虽然发生了这么多事，但皮卡丘仍不肯相信草蜥蜴。未来的世界风不吹云不动，没有白天黑夜之分，时间完全停止。由于受到夜游神的影响，皮卡丘始终不肯相信草蜥蜴，于是皮卡丘是邪恶的一方，把草蜥蜴气得独自离开。不过主人公却认为草蜥蜴说得很有道理，在主人公的劝说和事实证明下，皮卡丘终于决定相信草蜥蜴，并与主人公一起进入洞穴救出了被蓝苔怪捆绑住的草蜥蜴。

### 第15话

因为在过去的世界次元之塔被毁，操控时间的传说圣兽亚路卡暴走，完全失去了意识，便时间停止导致整个世界变成永恒的世界。草蜥蜴是为了防止圣兽之上传上而回到过去，希望利用时之齿轮修复次元之塔，夜游神则是被暗之迪亚路卡派遣到过去的世界。因为草蜥蜴的诚实是在匪夷所思，皮卡丘竟然独自去寻找夜游神当面质问，主人公和草蜥蜴自是百般劝阻，最后皮卡丘终于打消了去危险的念头。为了阻止圣兽之上传，草蜥蜴还要寻找雷拉比，利用他的力量回到过去。主人公与皮卡丘考虑再三，决定与草蜥蜴一起行动。在黑森林的入口处，皮卡丘产生了疑惑。然而主人公一行人的行动却被皮卡丘看在眼里，并且跟随主人公一行进入黑森林。雷拉比早已厌倦了生活在黑暗的世界里，因此痛快答应全力协助草蜥蜴。在他的帮助下，四人很快到达时空之门，但敌人却早已在此设下埋伏，迫使迪亚路卡都亲自出马。眼见不妙的草蜥蜴决定放走雷拉比，并告诉众人自己还有希望，因为当初跟他一起回到过去的还有一名类似伙伴，留在过去，皮卡丘决定去追寻他的踪迹。

游神仰天大笑，问道“你同样的名字是什么？”草蜥蜴竟然回答出了主人公的名字，听到这里主人公和皮卡丘都惊讶得说不出话来。原来当日主人公与草蜥蜴一起从未来回到过去，也许是因为时间通道的缘故，主人公失去了记忆并变成了人猿模样，夜游神在第一次见到主人公便知道了一切，把主人公和皮卡丘带回未来也是因为这个原因。眼见毫无希望，草蜥蜴决定放弃抵抗，但是皮卡丘在此时表现出了过人的勇气，不但鼓励草蜥蜴不要放弃，还想到了利用雷拉比能力逃脱的好办法。在雷拉比的帮助下，主人公、皮卡丘和草蜥蜴利用雷拉比短暂的一瞬间进入时间隧道回到过去，雷拉比则留下未来守护众人。

### 第16话

回到过去的世界，因为草蜥蜴早已被通缉的犯人，三人没有去处，只得在野外露营休息。调整气息一晚后，三人前往第一个目的地水塘森林。虽然这里的时之齿轮已经放回原处，但时间却并不转动，一切都成了死气沉沉，三人只好先收起时之齿轮然后再做打算。其他的时之齿轮放回原处，时间也是停止状态，这说明次元之塔已经开始损坏，如此下去世界的时间即将停止。因此三人决定分兵两路，主人公和皮卡丘负责寻找梦幻大陆的次元之塔，草蜥蜴则负责继续收集时之齿轮。

### 第17话

考虑再三之后，主人公决定将一切都告诉探险行会的同伴们，利用集体的力量找出梦幻大地。一回到基地，主人公和皮卡丘受到了热烈的欢迎，连拜可都亲自出门迎接。不过将真相告诉大家后，大家都相信夜游神是坏人，但随着疑点逐渐出现，分析了夜游神在回到未来时抓走主人公和皮卡丘的奇怪举动后，大家又觉得主人公说的也有道理。最后探险行会都承认了一个愿意相信主角！于是，行会的同伴们都说出了自己的心声，愿意相信主角并帮助寻找传说中的梦幻大地。

### 第18话

第二天醒来后，主人公与皮卡丘找到煤炭龟询问梦幻大地的情报，最后得到了重要的情报，那就是进入梦幻大地需要证明物，而皮卡丘手中的化石碎片就是这关键性的证明物。可是邪恶的敌敌队二人组却盯上了皮卡丘手中的化石碎片，并在洞穴中抢走了它。音奇鹦鹉立即跟队二人组进入洞穴，主人公和皮卡丘也紧随其后。在洞穴深处，敌敌队二人组被洞中怪物打倒在地，音奇鹦鹉也被敌人赶入洞穴深处。虽然二人组一直企图虐待皮卡丘，但此次皮卡丘却毫不记恨，反而担心三人组的身后。这让三人组中的老大毒藤王极为感动，将化石还给了皮卡丘。而其他的两个小弟也对大弟的举动十分支持，并且会其他俩做善事的大哥也是能力十足。

在洞穴深处，主人公与皮卡丘找到了音奇鹦鹉，

音奇鹦鹉终于找到了藏在洞顶的罐子盒和多罗莉石兽，为了保护兄弟们，音奇鹦鹉用自己的身体挡住了他们的攻击。愤怒的主人公和皮卡丘大打出手，终于赶走了敌人。随后赶到洞顶的胖可丁看到了这一幕，伤心得放声大哭，原来他过去善和音奇鹦鹉来到这世界，当时也是音奇鹦鹉舍身掩护了他。为了护送受伤的音奇鹦鹉，探险行会的成员们全员返回，主人公则带领草蜥蜴和皮卡丘继续前进。使用皮卡丘手中的化石碎片开启了洞穴中的机关，接受胖可丁委托的精灵从海面上飞艇而来，迎接三人前往梦幻大地。

### 第19话

音奇鹦鹉休息了一夜后恢复了健康，便大家放下了心中的大石。与此同时，胖可丁把主人公和皮卡丘护送上了梦幻大陆的飞船，在飞船出口，夜游神带领着部下宝奇阻挡住三人前去路，企图把三人逮捕。但这次却是自取灭亡，主人公一行合力打倒了嚣张的夜游神，宝奇们一看情况不妙纷纷进入时间隧道逃跑。躲在地下的夜游神神愤愤问道“你真的要改变历史吗？”主人公深知如果现在改变历史，来自未来的口袋妖怪都会消失，但为了大家的和平和幸福，草蜥蜴早就做好了牺牲的准备。虽然主人公完全不在乎自己的生死，但想到与自己已多并肩战斗的好友皮卡丘，不免担心起来。皮卡丘将化石碎片放入原处，红之石舟启动，而一直在积蓄体力的夜游神也在此时突然发难，关键时刻草蜥蜴替主人公挡住了他的必杀一击，并将三个时之齿轮扔在地上，自己则抱住夜游神一起进入时间隧道。在最后的时刻，草蜥蜴只留下了时之齿轮和这样一句话“我已经做好了消失的准备”。现在要提前告别了……你是我一生的挚友、我的同伴，后面就拜托你们了！

### 第20话

将时之齿轮安放在石盘前，暗之迪亚路卡冲了出来，暴走的它招招得逞，但是为了世界的和平和安宁，也是为了身兼义父的草蜥蜴，主人公和皮卡丘仍然战胜了它，将时之齿轮放回原处。一时间空中雷电交加，次元之塔倒塌崩裂，主人公和皮卡丘也曾倒在地上。重新睁开双眼，钻石兽恢复了正常，地面的时间也重新运转，凝滞在半空的水滴悄悄滑落，森林中到处都是鸟语花香。

在返回的路上，主人公逐渐觉得脚步沉重，回想起雷拉比、草蜥蜴和夜游神的话，主人公意识到自己即将将过去。发觉主人公离去的皮卡丘回头一看火伤，主人公上逐渐出现了丝丝光芒。虽然即将消失，主人公并不伤心，只是随着皮卡丘留下了祝福和希望，以及对皮卡丘的感谢。随着光芒逐渐强烈，主人公彻底从皮卡丘面前消失。

几天后，皮卡丘来到过去与皮卡丘初次相遇的海滩上，回想起主人公过去种种欢声笑语，无论人怎样解散都不能忘却自己心中的悲伤。然而屹立在次元之道的钻石兽仿佛听到了皮卡丘的哀求，为了报答主人公和皮卡丘，他送给他们最好的礼物——道光碎片，主人公的身影再次出现，沙滩上再出现



# 虽然化身为口袋妖怪 依然幸福快乐救世界

1. 回答完问题后，长按下屏幕。根据玩家回答情况不同，玩家可以选择不同的口袋妖怪。

2. 选择同伴。如果不满意可以选择否认，会重新出现新的口袋妖怪供玩家选择。本攻略中，选择皮卡丘为同伴。

3. 剧情后进入第 1 幕 迷宮かいげんの どうくつ。该迷宮一共为 5 层，因为是最初的迷宮，所以敌人并不强悍，而且能力被敌人降低，可以站在迷宮内绿色新头标处恢复能力。

4. BOSS 战 毒气瓦斯、超音蝠。以二对二的战斗，先合力消灭毒气瓦斯吧。

5. しめつたいわば。一共 7 层，没有 BOSS，请注意向水面接近的敌人。6. 对话完后跟随向导回到旅馆，熟悉中设施，剧情后到黄金博物馆与向导对话。

7. トゲトゲやま 10 层迷宮，敌人相对强悍，1 级以上进入更有把握。

8. BOSS 战 索利群 多带些回復异常状态和回復体力的药品战斗，再发动催眠前，先利用道具将其催眠为好。

9. 随便挑选一些任务完成，提高声望点一次。可以在同一个地点选择多个任务一次完成。

10. 完成站岗小游戏，从口袋妖怪的脚判断出它的种类，可以以口袋妖怪的头像上得到情报。最初并不是很难，但在以后会越来越难。

11. 继续完成任务，可以接一些抓人的任务，提升声望后进入第四话。

12. たきまのどうくつ，8 层迷宮，没有 BOSS 战，出现怪物以水系为主。从本迷宮开始可以捕捉口袋妖怪可以培养几只口袋妖怪辅助战斗。

13. 继续接任务，之后再完成站岗小游戏。

14. リンゴのり 13 层迷宮，敌人以草系和虫系为主，草系口袋妖怪的体力吸收比较棘手。

15. 完成一定任务后，继续进行站岗小游戏，不过难度越来越大。

16. 加入远征队，鲍牙哥加入队伍，他是一个不错的帮手。

17. 可以选择 5 层的迷宮ちいさなよこあな进入练级。

18. んがんのいわば 8 层迷宮，没有 BOSS，出现敌人以水系口袋妖怪为主。

19. 可以选择 5 层小迷宮いわのよこあな练级。

20. ツノやま 14 层迷宮，没有 BOSS 战，敌人以虫系口袋妖怪为主，小心化石化属性的消耗 PP 值技能。

21. 基地集合剧情后继续前进。

22. のうじのり 11 层迷宮，没有 BOSS 战，最好至少要把等级练到 20。

23. ねつすいのどうくつ 分为两段，每段各有 8 层，中间可以存盘。

24. BOSS 战 古拉顿，神兽的能力很强，最好 23 级以上再挑战。战斗时多利用异常状态技能。

25. 集合后去道具屋买开发剧情。

26. 继续完成任务，提高声望。

27. 与玛莉露和露利兄弟对话后，前往エレキベイルン。

28. エレキベイルン 分为两段，每段 10 层，中间可以存盘。以电气系口袋妖怪为主的迷宮。

29. BOSS 战 雷电梯、电光貂 8 只。速战速决为主，先消灭体力较低的电光貂，然后再集中力量击败雷电梯。

30. 剧情后村中附近，然后返回基地集合。

31. きたのさばく 15 层迷宮，没有 BOSS 战。这里的敌人

以地面系口袋妖怪为主。

32. 返回基地休息后，再次前往きたのさばく。

33. りゅうさのどうくつ 整个迷宮分为两段，第一段 10 层，第二段 11 层，迷宮中的敌人非常强悍，多带些复活和疗伤为好。

34. BOSS 战 红莲猪，她的实力并不是很强，降低了她的防御后，不用吃回復果实便能将其击败。

35. すいしょうのどうくつ 11 层迷宮，没有 BOSS，遇到那些会自爆的敌人走为上策。

36. 走到中间存盘点时，将一枚水晶都调整为蓝色。

37. だいいししょうのみち 13 层迷宮，敌人并不是很强，28 级以上进入迷宮比较轻松。

38. BOSS 战 草蜥蜴，她的攻击力很高，多利用异常状态的技能攻击为上。

39. 剧情后继续完成任务直到出现新的剧情。

40. くうかんのどうくつ 8 层迷宮，虽然没有 BOSS，但敌人的实力却不可小看，引爆属性的敌人在被击毙时会发生大爆炸，最好在远处使用投掷的方法击败这些敌人。

41. くらやみのおか 15 层迷宮，没有 BOSS，以鬼系口袋妖怪为主。

42. ふういんのいわば 迷宮分为两段，第一段 8 层，第二段 6 层。这里的口袋妖怪防御力都

比较高，并且善于利用弱化技能。

43. BOSS 战 鬼蜘蛛，防御力极高的敌人，多准备回復药品。

44. 草蜥蜴成为同伴后，一起进入くろのり。

45. 4. くのり 8 层小迷宮，草蜥蜴是个好帮手。

46. 警校比加入队伍，她是治疗方面的高手，可以在迷宮中多练练级。

47. もりのたかだ 12 层迷宮，没有 BOSS 战，有草蜥蜴和警校比两名强援，可以在这里轻松练级。

48. キザキのり 20 层迷宮，没有 BOSS 战，难度不算大。

49. 剧情后，去最初的温泉找老鸟龟。

50. 得到情报后进入村庄，一直向右进入下方海洋。

51. BOSS 战 多刺刺石兽 2 只 + 镰刀套，先合力消灭体力较低的多刺刺石兽。

52. まほうしのだいち 迷宮分为两段，第一段 15 层，第二段 8 层，敌人又多又强，还经常变化属性。

53. BOSS 战 夜游神 + 6 只宝石眼，优先消灭宝石眼。

54. じげんのとう 分为两段的迷宮，第一段 13 层，第二段 11 层，多带回復药为好。

55. BOSS 战 暗之迦亚路卡，是一个很难缠的对手，不过可以利用技能麻痹和灼伤异常状态技能，使其陷入麻痹状态。



## 锻炼培养自己心爱的宝可梦 一起并肩在变幻的迷宮战斗

### 聪明度及特殊能力

本作怪物的能力值里没有速度数值，而是新增加了 1 项聪明度数值，这就是口

袋妖怪的智商，提升了口袋妖怪的聪明度，可以使口袋妖怪获得一些特殊能力。

あいしゅうげん	如果攻击属性克制对方 则攻击会心一击率上升
あいてらび	优先攻击属性克制对方的怪兽
あくうどう	可以在任意地形移动、破坏墙壁前进

特殊能力	特殊效果
あてにげ	不会受到对手的反击伤害
いあつかん	攻击对手时几率使对手害怕
いっしょうびつちゅう	普通攻击必中
いどうゆうせ	相比攻击对手，优先跟随队长进行移动
いやのちえ	使用 HP 回復技能或道具时回复量增多
うらぶらない	陷入睡眠状态时的攻击也不会给敌方成员造成伤害
おうじん	身边的同伴伤害攻击及特效上升一级
かいくたいしつ	可自动回复的异常状态的回复速度变快
かたならし	攻击一次，下次攻击时特效上升一级
かみといえ	不容易受到敌人的舍命一击
ガンがいい	可以得到本层楼梯所在处的方向
かんつうなげ	投掷的道具能够穿过墙壁和障碍物
くうかんはあく	在地图上显示本层地形
こづきてき	攻击和特效上升一级，防御和特防下降一级
ごうかん	投掷道具造成的伤害增加



コースかくにん	受到地雷或其他怪物阻碍时不使用技能或道具
コンクタ	打倒怪物时获得宝箱几率上升
カバディバル	满意度可量增多 吃坏掉的食物不会陷入异常状态
ごかんだんそう	移动速度上升一级
しゅこう	被击倒的怪物无人靠近上升一级、回避率下降一级
しゅうエネ	攻击命中时敌人中率上升一级、回避率下降一级
じょうやくかくにん	不使用道具自己陷入异常状态的技能
じようぶ	最大+P+10
しりよくじまん	移动时可以使未发动的陷阱发动
しんこきやう	通过一段时PP回复少半
すいすいあち	可以通过水及岩地形
スギかき	攻击命中敌人时可后退与敌人拉开一格间距
すまとおし	使用投掷类道具和远距离直接攻击时同伴伤害无效
すばやくかいひ	容易避开攻击
だいたんふくみ	优先攻击经验值高的怪物
だいたんふくみ	当作为队长时,对自己使用的阵子和因果效果会施加到队员身上
たげい	PP最大值+5
だつしゅつ	从迷宫里发动
ためいらず	消费2PP, 在 回合中使用需要两回合才能发动的技能
ちようかいふく	步行+PP回复速度变快
つげき	可以进行追加攻击
てがたこうげき	优先攻击+P低的对手
てがはし	2次攻击
てんさいはだ	获得更多经验值
どうきヤノバ	没有装备道具的时候可以接近一些道具
どうきマスタ	可以自动使用道具
だんば	HP减少至危急状态时回避率上升两级
なまたまもり	身边同伴被攻击时HP减少到危急状态时代替其接受敌人的攻击伤害
ねぶり	迷宮内的商店里可以高价卖出道具低价买进道具
ねらいうち	攻击容易命中要害
ハナすよけ	不会进入危急状态
ハナすき	可以得知本层所有道具数量
はんげき	受到攻击时马上反击, 给予对手小伤害
ふみんふくう	不会陷入睡眠状态
マダマがき	避开攻击行动
まげんき	反击状态, 同时防御下降一级
めがえる	防御和特防上升一级, 攻击和特攻下降一级
うらつけ	属性克制时伤害率增多
めいばり	捡到宝珠的数量比宝珠出来的数字数量增多
よりようふ	有几项使用技能不减少PP
わざだけつかう	只使用技能攻击
わなはずし	有几项消除已经踩上的陷阱
わなふず	避开可以看到的陷阱行走

## 聪明度提升方法

口袋妖怪的聪明度最高可以达到10星。在游戏中可以使用在迷宮中得到的或者是购买到的グミ类道具提高口袋妖怪的聪明度。根据口袋妖怪食用グミ类道具时提示的文字信息, 可以判断口袋妖怪所提升的聪明度数值及喜爱程度。同时在口袋妖怪食用グミ类道具时, 还有一定的几率提高能力值。

星级	提示文字
+5	このグミは こうぶつ のようだ
+4	このグミは きれいで は ないようだ
+3	このグミは きれいで は ないようだ
+2	すこしだけ まんぞく したようだ
+1	すこしだけ まんぞく したようだ

## 隐藏迷宫

在游戏中完成任务时, 会在指示板上发现任务场所是? 的迷宮, 接受了这个委托后, 新迷宮便会出现在地图上。一般这些任务都要求玩家和某怪物一起去冒险。不过玩家 样可以通过输入任务密码的方法开启隐藏迷宫。输入任务密码后, 玩家可以进入隐藏迷宫。输入任务密码后, 玩家可以进入隐藏迷宫。输入任务密码后, 玩家可以进入隐藏迷宫。

修改输入的密码。

注意 输入密码显示无法接受时请先检查密码是否正确, 如果确认无误的话, 有可能是本任务密码在你的游戏中无法被认可。请在通过密码获得任务前尽量先完成剧情, 在剧情未发展或挑战等级不足时, 可能出现“该任务暂时不能接受”的情况。通过密码

名称	版本	效果
ちいさなはらつば	5F	1-21 NNR% %NONP+PQ KP%5 PPR%
オレンのもり	5F	C66+ %PSR OCTPRJA0 0%1 RSR
みどりのすげん	6F	=TQK JX1X 1T96%13H- FC8F 7-2Y
しずなかわ	8F	4P88 6T7C 3-BM-C3 TS5P .5K7
めいごのどうくつ	10F	785R -H2M PQ+4Y8Y 1BY- %RPS
コロコロどうくつ	13F	8-S+ Y2Y2 Y4T=16HY R2&V XH-F8
かがやきのおか	18F	78XW F.8B 3P39-8N6 6M+V R00%
みかんのこや	18F	S75S %6 0038-VW& N11H 38K1
かせのいほう	20F	F17R 0X33 9X&8CV4&= FXTM %1C
しあわせみさき	20F	36T4 =%SC 8H-Y %68 4VMYK TSCA
はてのみずうみ	25F	XTWQ 124- 4-V&62WV 2R9J @1K3
あんののり	25F	@60V R41Y 28-R .N 2.6V N4=6

## 道具

在迷宮冒险时自然离不开道具, 在危机时刻玩家不但可以利用各种道具回复体力、复活、治疗异常状态, 还可以通过装备道具提升自己的能力。

名称	版本	效果
かいくりのリボン	时	HP自然回复 空难度一倍
キーのハチマキ	时	不会陷入混乱状态
キツサンバシナダ	时	特防+8
きんのリボン	时	光特殊效果
こいつさコーフ	时	推出睡眠怪物时, 敌人不会苏醒
ゴンのハラマキ	时	攻击与特攻上升, 空难度二倍
しあわせリボン	时	受到攻击时, 经验值+5
スタミナリボン	时	空难度增长缓慢
スペシャルリボン	时	特攻+12
つうがコーフ	时	可以在特殊地形行走
ねじりハチマキ	时	攻击与特攻不会下降
ねらわハチマキ	时	不会被会一击
てんバシナダ	时	不受天气变化影响
よくハチマキ	时	房间内口袋妖怪苏醒
パワーバシナダ	时	攻击+12
ピントレンズ	时	容易发现敌人一击
ふみんスコープ	时	不会进入睡眠状态
ぼうぎょスコープ	时	防御+8
みおとメガネ	时	看地图黑暗暗处的敌人和物品
モモンメガネ	时	不会陷入中毒状态
ロックスメガネ	时	使用道具时中率上升
ワブスカフ	时	在地图上传送

名称	版本	效果
いのちのタネ	时	最大+P+3
いやしのタネ	时	异常状态全回复
くうふのタネ	时	投掷命中后, 该敌人成为空难度
しあわせのタネ	时	级别+1
しばらのタネ	时	投掷命中后, 该敌人成为硬直状态
じゃやのタネ	时	投掷命中后, 该敌人防御、特防降为最低值
しんくろのタネ	时	移动速度提升一级
すいみのタネ	时	投掷命中后, 该敌人陷入睡眠状态
せいんのタネ	时	食用后该敌人移动到台前
ただのタネ	时	空难度回复
ドロンのタネ	时	食用后该敌人成为透明状态
はぐれのタネ	时	食用后给予面前敌人35伤害
ふつふつのタネ	时	敌人队伍全员, PP值恢复最大值
まじわりのタネ	时	投掷命中后, 该敌人不能移动
もうぎのタネ	时	食用后攻击、特攻数值提升为最高
ワブのタネ	时	投掷后敌人传送到地图上某地点



完成 周目游戏后,在二周目会出现一些新事件,不过对探险队的等级、任务点数等有限制,如果无法开启这些隐藏事件,那么请继续完成任务累积点数。

#### 1. 毕业行会考试

しんぴのもり 13层迷宮,BOSS为行会中的9名伙伴,完成后得到奖励闪光之泉出现。

#### 2. 机密等级

ふぶきのしま 19层迷宮,无BOSS无奖励。

クレパスのうつつ 9-4层迷宮,BOSS曾女。

奖励 シークレットランク

#### 3. 海之王子玛娜菲

とどされたうみ 20层迷宮,无BOSS,奖励 三个宝箱及神秘蛋

きせきのうみ 18-4层迷宮,BOSS暴蜂龙,奖励

フィオナのしずく

#### 4. 遗迹宝藏

ばんにんのうつつ 3~3+4+5层迷宮,BOSS

二圣王+圣王,奖励 开启新迷宮

かくされたいきせき 30层迷宮,无BOSS,奖励

6个宝箱

#### 5. 巨兽消灭

しゅごうのやま 20层迷宮,无BOSS无奖励

あくむのなか 17层,无BOSS无奖励

そうのさけめ 15-8层迷宮,BOSS 蛇兽基亚,无奖励

やみのこころ 15-15层,BOSS 巨兽哥-阿柏性+盔甲暴龙+熔岩恐龙+梦魔-钢暴龙+玛娜暴龙,

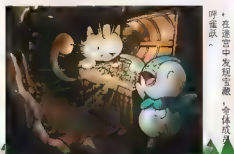
奖励 次日兽兽加入

#### 6. 玛娜菲回归

うみのリゾート 19层,无BOSS,奖励 4只宝箱



既然这次老任又一次赚钱地出了两个版本的探险队,当然也多少会有些差别了。不过这次的剧情完全没有区别,两者的不同仍然体现在迷宮内出现的个别怪兽以及道具的不同,此外商店里卖的道具种类以及宝箱里出现专用道具的几率也有所不同,不过在现在的讨论范围之内。同一个迷宮中,两个版本出现的怪兽种类可能有所区别,比如时旅将会出现电龙,而在暗版里则会出现卷耳兔等等,而道具比如あくなタネ 邪恶种子,只在时旅中出现,自己食用或向敌人投掷会使自身或敌方的防御力及特殊能力下降至最低,相应地,在暗版里也有もうげきのタネ(猛击种子),自己食用或向敌人投掷会使自身或敌方的攻击以及特殊能力上升至高。当然通过无线通信的道具交换可以进行两个版本的道具互存,但是对于没有条件的玩家,就需要通过完成任务来使用这些版本限定道具出现在另一个版本里了。



呼雀鼠  
在迷宮中发現宝藏,全体成员



神兽 一直是系列作品中的一大要素,虽然他们的出现几率很低,并且捕捉条件苛刻,但是为了达成完美收集,玩家还是会乐此不疲。神兽的捕捉方法有二,一是剧情自动加入,只要剧情发展到了一定就会已要求加入,最简单的获得方法,可惜很少 二是特定迷宮BOSS,一般这类的神兽都是在迷宮的最深处作为BOSS出现,只要战斗获胜就可加入,并且与迷宮前作的一定几率加入相比作出了简化,只要一次战斗就会加入 一般第一次战斗都是剧情战斗

最后一种是某些迷宮的特定层作为敌方怪兽出现,与其他野生怪兽混在一起,全层范围内移动,击败后定几率加入。要捕捉神兽,需要提前获得两个特殊道具 拿びみつのせきばん 謎之零件 和ひみつのせきばん(秘密武器),这两个道具是召唤神兽在对应地点出现的必需品,对于上一步 类神兽中的一部分,需要将这些道具在道具包里神兽才会出现,而这两个道具也是通过完成任务才能够获得的,在发现场所版上有关于这两个道具的任务时 一定要立刻接受。

NO 144	フリザ	急冻鸟	迷宮なだれや最顶层BOSS	完成 一周目机密等级剧情 获得シークレットランク(机密等级)
NO 145	サンダー	闪电鸟	エレキへいげん7F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO 146	ファイア	火焰鸟	さいごのま40F	一周目通关后前往卡拉卡拉迷宮
NO 150	ミユウツ	超梦	やみのこころ8F	限定暗版,持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO 151	ミュウ	梦幻	迷宮メタリ-ジャングルBOSS	完成 二周目机密等级剧情 获得シークレットランク(机密等级)
NO 243	ライコウ	雷皇	かくされたいきせき20F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO 244	エンテイ	炎帝	やまのこころ迷宮第10F	一周目通关后前往卡拉卡拉迷宮
NO 245	スイクン	水皇	さいごのま29F	一周目通关后前往卡拉卡拉迷宮
NO 249	ルキア	路基亚	とどされたうみ18F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO 250	カオウ	凯欧	かぜのれいほう19F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO 251	セレビ	雷拉比	しんぴのもり10F	剧情限定,持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO 377	レジロク	岩圣柱	ばんにんのうつつ3BOSS	完成 二周目遗迹宝藏剧情
NO 378	レジアイス	冰圣柱	ばんにんのうつつ3BOSS	完成 二周目遗迹宝藏剧情
NO 379	レジスチル	钢圣柱	ばんにんのうつつ3BOSS	完成 二周目遗迹宝藏剧情
NO 380	ラティアス	拉提亚斯	そらのさけめ10F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO 381	ラティオス	拉提奥斯	そらのさけめ迷宮第5F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO 382	カイオガ	海牙王	とどされたうみBOSS	完成 二周目机密等级剧情,获得シークレットランク 机密等级;
NO 383	グラドン	古拉顿	迷宮かげうのうみ6BOSS	完成 二周目机密等级剧情,获得シークレットランク 机密等级;
NO 384	レックワザ	天空龙	迷宮てんくうのかいだんBOSS	完成 二周目机密等级剧情,获得シークレットランク(机密等级);
NO 366	ジラーチ	许愿星	かきごのま23F	一周目通关后前往卡拉卡拉迷宮
NO 366	デオキシス	迪奥西斯	かきごのま30F17F	持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ
NO 480	ユクシー	黄贤兽	ねつうのうつつ3BOSS	一周目通关
NO 481	エムリット	红圣柱	りゅうのうつつ3BOSS	一周目通关
NO 482	アグム	蓝圣柱	だすいふのうつつBOSS	一周目通关
NO 483	ディアンガ	蓝圣柱	じげんのおうBOSS	一周目通关后在海岸与美奈对通电话
NO 484	バルキア	钢兽基亚	とどされたいきせきBOSS	完成 二周目机密等级剧情
NO 485	ヒードラン	炎钢巨兽	迷宮さかひのいかだBOSS	完成 二周目机密等级剧情 获得シークレットランク(机密等级);
NO 486	レジギガス	圣柱王	ばんにんのうつつ3BOSS	完成 二周目遗迹宝藏剧情
NO 487	キラティナ	冥炎王	迷宮さかひのおおきなBOSS	完成 二周目机密等级剧情,获得シークレットランク(机密等级);
NO 488	クレセリア	梦兽	自动加入	完成 二周目剧情,再遇剧情
NO 489	フィオナ	菲奥奈	きせきのうみ中层	完成 二周目剧情,再遇剧情
NO 490	マナフィ	玛娜菲	自动加入	完成 二周目剧情,再遇剧情
NO 491	ダクライ	猛击兽	きせきのうみ3しんぴのもり13そらのさけめ11F等出现	完成 二周目剧情,再遇剧情,持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ

怪兽	バタフリー	巴达姆	-8MM X#H- MC9/M9+H FF#- 6@PV
怪兽	ミツハニー	三目蜂	CHT- 0Q%#H -#4CFK3 9F8S 13MY
怪兽	ミタマシ	电眼猴	MT4% 4KH7 1CW.NPJB 312H SYTX
怪兽	リオル	鲁里奥	L#8 -JP2 @YQPDH8 9P4X W06Q
道具	じやくなタネ	邪恶种子	Q0#M QF1X @C%2C==S FR32 %Q/P

怪兽	スピア	大针蜂	2F & KTWY -ST60W8W 16V# &+26
怪兽	ミムロツ	蜜虫	8MX3 348S KWKQ03W% Q&W% 12SP
怪兽	ミミロル	卷耳兔	#R#N KSM8 8S#82# 11# MW30
怪兽	ロトム	电狐	QK3% 1Y&W +H3M44P6R &RW0 -+PW
道具	もうげきのタネ	猛击种子	788S 6&2. S56Q@RYQ Q = 1M-R







PS3			
10月1日			
NBA 2K8	NBA 2K8	SPG	2K Sports
10月2日			
NBA 08 实况NBA 08	NBA 08 NBA Live 08	SPG SPG	SCE EA
10月8日			
极品飞车 激情之夜	Juiced 2: Hot Import Nights	RAC	THQ
10月9日			
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
世嘉拉力Revo	SEGA Rally Revo	RAC	SEGA
10月11日			
龙穴	Rise From Lair	ACT	SCE
10月15日			
托尼霍克竞技场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月16日			
上古卷轴 IV 湮灭	Elder Scrolls IV: Oblivion	RPG	Bethesda
10月23日			
克莫尔·巴克斯的耶利哥	Clive Barker's Jericho	ACT	Codemasters
利南	Conan	ACT	THQ
料理魔王	Ratatouille	ACT	THQ
10月29日			
怒火风暴	怒火风暴	AVG	SEGA
审判之眼 机神之叛乱 Vol.1	The Eye of Judgment 机神の叛乱 Vol.1	TAB	SCE
10月29日			
汽车总动员 全国汽车大赛	Cars Mater-National	RAC	THQ
吉他英雄3摇滚传奇	Guitar Hero 3: Legends of Rock	RAG	Red Octane
都狼	John Woo Presents Stranglehold	ACT	Midway Games
10月30日			
拉切特与克拉克 毁灭 毁灭工具	Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	ACT	SCE
辛普森家庭	The Simpsons Game	ACT	EA
11月5日			
使命召唤4 现代战争	Call of Duty 4: Modern Warfare	FPS	Activision
黑暗地带 战区51	BlackSite: Area51	ACT	Midway Games
11月6日			
乐高星球大战 完美传奇	LEGO Star Wars: The Complete Saga	ACT	Lucas Arts
歌星	SingStar	RAG	SCE
11月13日			
刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
战地双雄	Army of Two	FPS	EA
极品飞车 街头狂飙	Need for Speed ProStreet	RAC	EA
战狼	Beowulf	ACT	Ubisoft
英雄传说2 橙盒合集	Half-Life 2: The Orange Box	FPS	EA
命运战士 偿还	Soldier of Fortune: Pay Back	FPS	Activision
11月22日			
真·三国无双5	真·三国无双5	ACT	KOEI
12月13日			
GT赛车5 序章	GRAN TURISMO 5 PROLOGUE	RAC	SCE
12月31日			
白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE

XBOX360			
10月1日			
NBA 2K8	NBA 2K8	SPG	2K Sports
实况NBA 08	NBA Live 08	SPG	EA
10月2日			
蜘蛛侠 友友难辨	Spider-Man: Friend or Foe	ACT	Activision
古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	ACT	Sierra
极限冲刺 终极战争	FlatOut: Ultimate Carnage	RAC	Empire
世界街头赛车4	Project Gotham Racing 4	RAC	Microsoft
10月9日			
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
华纳兄弟互动 超级兵工厂	Looney Tunes: Acme Arsenal	ACT	Warner Bros
半条命2 橙盒合集	Half-Life 2: The Orange Box	FPS	EA
世嘉拉力Revo	SEGA Rally Revo	RAC	SEGA
10月11日			
黑暗行记	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
10月15日			
上古卷轴 IV 颤栗孤岛	Elder Scrolls IV: The Shivering Isles	RPG	Bethesda
托尼霍克竞技场	Tony Hawk's Proving Ground	SPG	Activision
10月16日			
降世神通 最后的空气大师	Avatar: The Last Airbender	ACT	THQ
10月16日			
美丽传说	ビューティフルストーリー	ACT	NBGI
机兽新世纪 替代	ゾイドオルタナティブ	SLG	TAKARA TOMY

10月23日			
皇牌空战6解放战火	Ace Combat 6: Fires of Liberation	SLG	NBGI
10月28日			
剑刃风暴 百年战争	ブレイドストーム 百年戦争	ACT	KOEI
10月30日			
VR战士5	Virtue Fighter 5	FTG	SEGA
11月13日			
刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft

NDS			
10月2日			
蜘蛛侠 友友难辨	Spider-Man: Friend or Foe	ACT	Activision
古惑狼 泰坦	Crash of the Titans	ACT	Sierra
小龙斯派罗 永夜	Legend of Spyro: The Eternal Night	ACT	Sierra
10月4日			
远古封印之炎	ARCHAIC SEALD HEAT	RPG	任天堂
10月9日			
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
10月11日			
大人的DS推理 伊藤健事件簿	大人のDS推理 イ藤健事件簿	AVG	HQLO
NAMCO博物馆DS	ナムコミュージアムDS	ETC	NBGI
10月18日			
怪物猎人DS	おしよれな狩人DS	SLG	MTO
索尼克冲刺 大冒险	ソニックラッシュアドベンチャー	ACT	SEGA
李马士生 皇家聚会	ウィナーズサークル	SLG	元气
10月22日			
模拟人生2 生存游戏	Sims 2: Castaway	SLG	EA
10月23日			
最终幻想战略版A2	ファイナルファンタジー戦略A2 第2のダーク	SLG	SQUARE ENIX
迷宮创世者 魔法铁板和小勇者	ダンジョンメーカー 魔法のシヤベルと小さな勇者	RPG	Global A
コードギアス 叛逆の鲁路修	コードギアス 叛逆のルルーシュ	RPG	NBGI
天元突破 红莲之眼	天元突破グレンラガン	FTG	KONAMI
做邻居吧! 魔法交换日记	ともだち作ろう! 魔法のこうかん日記	ETC	ERTAIN
11月1日			
初音未来 音韵	ドラゴンタイマー サウンドスピリット	RPG	NBGI
三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
11月2日			
忍者外传 龙之剑	NINJA GAIDEN Dragon Sword	ACT	TECMO
11月8日			
马里奥聚会DS	マリオパーティDS	ETC	任天堂
11月22日			
勇者斗恶龙IX 苍穹之扉	ドラゴンクエストIX 蒼き天空の扉	RPG	SQUARE ENIX
流星洛克人2	流星のロックマン2	RPG	CAPCOM
11月29日			
雷顿教授与恶魔箱	レイトン教授と悪魔の箱	AVG	LEVEL-5
12月20日			
最终幻想IX	ファイナルファンタジーIX	RPG	SQUARE ENIX

PSP			
10月2日			
实况NBA 08	NBA Live 08	SPG	EA
虹吸战士 罗根之影	Syphon Filter: Logan's Shadow	STG	SCE
蜘蛛侠 友友难辨	Spider-Man: Friend or Foe	ACT	Activision
10月4日			
大众高尔夫球场Vol.3	みんなのGOLF場Vol.3	SPG	SCE
高达战斗编年史	ガンダムバトロボロニク	ACT	NBGI
10月9日			
FIFA足球08	FIFA Soccer 08	SPG	EA
10月10日			
修造者Portable	修造者アクト ポータブル	AVG	TAKUYO
10月23日			
恶魔城X编年史	Castlevania: The Dracula X Chronicles	ACT	KONAMI
10月25日			
AIR	AIR	AVG	PROTOTYPE
11月6日			
寂静岭 起源	Silent Hill Origins	AVG	KONAMI
11月8日			
大众高尔夫球场Vol.4	みんなのGOLF場Vol.4	SPG	SCE
11月15日			
无法原状	アナタヲユルサナイ	AVG	AQ Interactive
迷宮探検家 盟约之章	ダンジョンエクスプローラー 盟約の章	RPG	HUDSON
12月6日			
迷宮创世者 编年史	クロニクル オブダンジョンメーカー	RPG	Global A
12月20日			
凉宫春日的约定	凉宫ハルヒの約束	AVG	NBGI



# 口袋迷的1001问 口袋妖怪特训营! 2007



## 口袋迷年度纪念特辑

所有《口袋妖怪》问题在这里集结！彻底解答所有关于口袋妖怪的各种疑问，游戏《所有主流系列》、动画、漫画、玩具、电影、卡片等口袋主题娱乐，一书全部收录！《口袋迷》2007年年度超大纪念特辑，“口袋迷”必备的大宝典，你想知道和你不知道的口袋妖怪尽收其中！

## 口袋必备知识特别训练

# 1438

问答终极收录

超值定价 **18元**

赠

口袋  
迷你典藏



剧场版精选音乐集

口袋问题合计收录

# 1438

全国上市中

购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部  
购电话：010 64472177 邮编：100011  
购免收邮费 购请注明“口袋特训营”

# 国内第一本PSP专门志

中国销量最高的主机 需要内容最权威实用的专门志

超值定价

14.8元

# 爱PSP



双DVD  
光盘附带  
海量内容

及时的破解咨询  
详细的教程讲解  
完整的攻略研究

- 9月超大作攻略报道一网打尽
- 最新主机硬件破解方法彻底公开，超详细分解。
- 更多专题，更多评析，超充实内容打造最权威报道平台。
- 双DVD满载最新实用游戏软件及必备程序，一册完满收录。

全国上市

一册在手  
游戏全有

热卖中





口袋米  
Pokémon 9



全国上市

超值定价

19.8

元

接受邮购

第9辑

来啦!

豪华金版

更加超值

特制封面



赠品

①

经典剧场版

《海之王》

最新最热的经典剧场版  
动画本期推出!由VCD  
全面升级到DVD,原版  
画质,精数字幕,珍藏  
价值满分!真正的DVD  
剧场版超大魄力冲击!

DVD大升级

赠品

②

NDS/NDSL两用!

特别限定主机便携包

《口袋迷》特制,口袋迷独  
享,口袋迷游戏迷必须拥  
有的珍贵藏品,装主机小  
饰品都可实现,高档材料使  
用,更加保护你的爱机,口  
袋迷的标准配备!



赠品

剧场版DVD

赠品

②

限定版海报

超经典剧场版短  
篇漫画,全精选  
80页,口袋迷的  
绝对珍藏!

赠品

80页合拼版  
皮卡丘短篇集

赠品

DP限定明信片  
五张全套收藏

赠品

NDS/NDSL两用  
限定主机便携包

豪华版超值定价

29.8

元

邮购请注明“口袋迷9” 邮购地址: 北京东城区安外邮局75号信箱 邮购部(收) 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177/64472180 邮购免收邮资